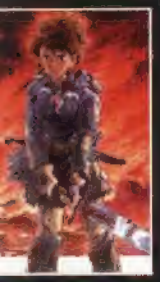
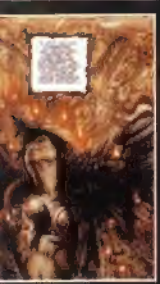
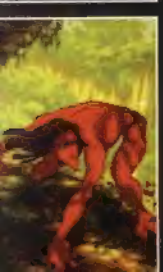
L'IMAGE-BD DANS TOUS SES ETATS

Ellipse







n° 2

Février - Mars

35 F

L 9568 - 2 - 35,00 F -RD

Alberto
VARANDA

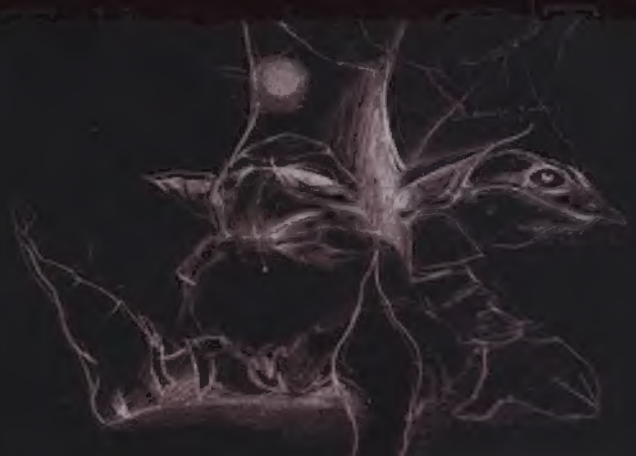
MIYAZAKI
Nausicaa

FRANK MILLER
Sin City

MAN' CIVIELLO
La Graine de Folie

TARZAN
Animisme

BOOKS OF MAGIC



Une sélection des plus grands classiques de la BD US enfin en album

Arcanum • tome 1

Brandon PETERSON

Richard ISANOVE

Kingdom Come • tome 1

Mark WAID

Alex ROSS

116 pages - 59 francs - En vente en librairies et FNAC

COLLECTION

semic BOOKS

ÉDITORIAL

La bédé n'est-elle vraiment que cela ? À entendre le quidam croisé au détour du chemin, celle-ci n'est autre qu'un divertissement infantile. On est autorisé à se permettre ces lectures jusqu'à ce que la puberté nous possède d'autres démons, puis il faut surtout les éviter au risque d'être traité d'attardé. Que faire lorsque l'on est rédacteur d'un magazine traitant de la bande dessinée pour éviter cet air condescendant ? Et les auteurs et le reste d'une profession entière sont-ils aussi de pauvres enfants, égarés, tels Peter Pan, dans le monde de "Neverland" ?

Cela dit, une fois par an, le grand show d'Angoulême rassemble son lot de visiteurs et, une fois n'est pas coutume, le tout-média se mobilise pour couvrir "l'événement". Dorée des lettres de noblesse de son statut de Neuvième Art, elle parade quelques soirées entre les grises mines et les fluctuations du cours de l'Euro, pour disparaître jusqu'au janvier suivant, oubliée de nouveau de la plupart. Et si, regardant juste cette même vieille dame, on se trompait depuis le début ? Et si, tout comme ses ainés peinture et cinéma, elle trouvait la reconnaissance des masses ? La centenaire a tout de même su créér quelques symboles... Simple question de perspective. Hormis la Joconde, qui est universellement synonyme de peinture, il n'est qu'un média qui soit capable de parler au plus grand nombre, par la richesse de ses moyens d'expression. La bande dessinée parle par l'image à ceux qui voient et image par le texte ceux qui préfèrent lire...

Quelle icône peut se targuer d'être aussi reconnaissable n'importe où sur cette planète que Superman ? Combien de personnages ont la renommée de Tintin, vocabularisé dans plus de cinquante langues ?

La vieille dame porte bien son siècle, et espérons que demain, monsieur tout-le-monde l'abordera sans appréhension, et qu'à l'instar du grand écran, la case s'affichera bientôt dans toutes les chaumières... aux côtés d'Ekllipse.

F.D.

Administration :
45, rue Broca 75005 PARIS
Tél : 01 43 36 32 00
Fax : 01 43 36 60 87

Editeur :
SEMIC

Directeur de Publication :
Henri-Claude PRIGENT

Directeur de Rédaction :
Patrick MANOUKIAN

Conception et Rédaction :
Falhène Prod.
Moca Croce
20140 PETRETO BiCCHiSANO
Tél/Fax : 04 95 24 39 25
Mobile : 06 17 15 79 97
E-mail : Ekllipse@hotmail.com

Rédacteur en Chef :
Aude ETTORI

Directeur Artistique :
Fabrice DERAEDT

Rédacteurs :
Alberic
J.D. Bélanger
Jaouen Bouvier
Fred Houvenaghel
Alain Morange
Alan Neal

Remerciements
Alex Alice
Tony Daniel
Man' Civiello
Alberto Varanda
Dominique Veret
Michael et Tom pour Nausicaä
Les rois du colis d'Alpha Omega
M. Coadou, Thuillier et Papy parrains du Défi-jeune
Et Super-Tonio, alias Maître Cossu,
Et bien sûr,
Tous nos lecteurs du 1er numéro, qui ont survécu aux coquilles pour arriver à celui-ci.

EKLLIPSE est publiée bimestriellement par :
SEMIC
45, rue Broca 75005 PARIS.

Distribution : Ekllipse Magazine est disponible en France et en Navarre, en Belgique une fois aussi.

Tout document envoyé est supposé autorisé pour publication sauf réserve contraire expresse. Ekllipse Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie.
Ekllipse est une marque déposée appartenant à Falhène Prod. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur. Les illustrations appartiennent aux sociétés ou aux maisons de productions qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Contact publicitaire : Jean-Luc Joguet au 01 43 36 32 00.

Tous droits réservés.

Commission paritaire en cours.
Imprimé en CEE.

SOMMAIRE

Soleil Levant

13

GUIDE DU ROUTARD-OTAKU

Gwakyojin, le fou de dessin p. 10

HAYAO MIYAZAKI

Une seule planète pour tous... p. 13

De Shuna à Mononoke Hime, l'univers de Miyazaki nous transporte de mondes de gentils esprits à d'autres dévastés par la colère des hommes. Écoterroriste ou animiste, Hayao ouvre les yeux des petits et des grands...

Zenith

25

GUIDE DU BÉDÉPHILE

Le pingouin vaincu par le fox-terrier p. 22

ALBERTO VARANDA

Interview d'un Serial Painter p. 25

Après *Bloodline* et *La geste des Chevaliers-Dragons*. *Paradis Perdu* et *La Belle et la Bête* sont les derniers projets signé Ange/Varanda. Rencontre avec un perfectionniste, entre art-nouveau, anges et démons...

Soleil Couchant

37

GUIDE DU COMIC-ADDICT

Et Nietzsche inspira deux américains p. 34

FRANK MILLER

Sérénade en Noir Majeur p. 37

Gros plan sur celui qui a tué Elektra, torturé Daredevil, repeint Batman en noir et plongé une cité entière dans le vice. L'homme a même donné la note quant à sa vision de Léonidas et de ses Spartiates de l'An 300.

SOMMAIRE

DOSSIER FEERIE

"Jadis l'univers était peuplé de fées. Personne n'eût mis en doute leur existence, car à la vérité personne ne l'aurait pu. Les plantes, les animaux et les fées étaient comme l'essence même de la vie. Ils étaient dans l'ordre des choses, une partie du grand tout et tout avait une âme."

BOOKS OF MAGIC
Welcome to Tim's nightmare... p. 54

ANIMISME ET ASIE
Y-a-t-il des elfes aux yeux bridés ? p. 59

MAN' CIVIELLO
Voyage en Faerie... p. 64

Une petite graine de folie, un grand chambardement, depuis Brian Froud la Faerie n'avait pas eu d'ambassadeur plus zélé aux pinceaux. Entre deux nuits de peinture, au sortir du tome trois de sa saga, l'auteur de la Morridwen nous livre ses secrets.

RIEN QUE POUR VOS YEUX

À LA PAGE *Elles sont pas fraiches nos nouvelles ! p. 6*

BULLES D'AIR *Coups de cœur, premiers albums, V.O., etc. p. 12, 21, 24, 36, 46*

BULLE D'ART *François Debois, pas de pitié pour le talent ! p. 75*

PIXEL : TOMB RAIDER PAR ALEX ALICE *Le môssieur s'étend sur Miss Croft. p. 79*

EXERCICE DE STYLE : TONY DANIEL *...passe à table ce mois-ci p. 84*

TACHES D'ENCRES *Des commentaires et des idées ? Écrivez-nous ! ... p. 96*

(E)TOILE NUMÉRIQUE *Pixels insolites, retrouvez-nous sur Internet, p. 98*

ÉCRAN TOTAL : TARZAN

Lord Greystoke débarque chez Walt... p. 89

Il est grand, il est beau, il est fort... Disney invente le rasta-surfer de la jungle !! Pour leur trente-septième long-métrage, les studios ont relevé leur perpétuel défi de faire du neuf avec du vieux et comme à l'accoutumée, ça marche ! Accrochez-vous à vos dreadlocks, ça pulse dans la forêt africaine derrière cet animal !

Actus

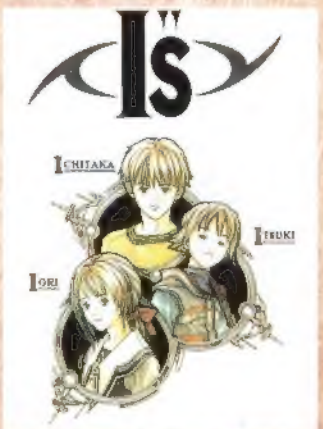
Au sommaire de ce numéro deux, une nouvelle présentation des "actus", car comme vous nous l'avez signalé, ce qui suit n'est plus forcément très frais quand vous nous lisez...
Aussi, voici pêle-mêle les infos plus ou moins récentes et les albums qui ont retenu notre attention, et qui n'ont pu obtenir de "Bulle d'air" faute de place.

La BD, c'est pour les cons (première)...

Et comme il faut être un pauvre attardé mental pour lire des illustrés, *Tonkam* publie ce mois de décembre "**Nouvelles de littérature japonaise en BD**". Et c'est quoi ? Et bien la preuve que parfois les cons lisent et s'instruisent !! La littérature classique asiatique mise en images par Ryochi Ikegami (Sanctuary), pour être surpris par le manga.

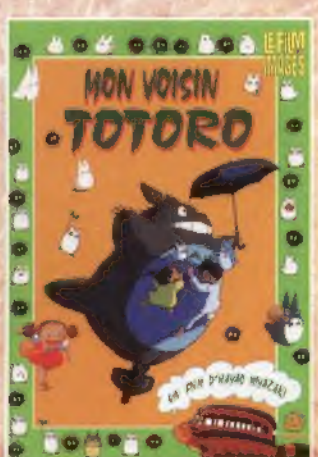
Fans de Katsura, réjouissez-vous

Puisque, après les États-unis et Viz communication, ce sont les éditions *Tonkam* qui vous portent (enfin) **I's** sur un plateau. Début de la série de l'auteur de Vidéo Girl Ai et DNA2 pour Angoulême, fin janvier, puis tous les deux mois. ¶



Lutin rigolo...

Voici qu'arrive **Magical Talulutokun**, premier manga comique de *Tonkam*. La création de Tetsuya Egawa arrive en février. Quand un petit garçon rencontre un talulutokun qui réalise tous ses voeux... gare aux dégats !!



Enfin, les art-books !

Heureuse initiative que celle-là, depuis le début de cet hiver on peut enfin lire le art-books de **Sailor Moon, le dictionnaire de Dragon Ball** en français, grâce à *Glénat* qui ouvre là une brèche. Et, cerise sur la bûche de Noël, Le Grand Livre de **Neon Genesis Evangelion** vient de paraître ! Esquisses, interviews, croquis et illustrations couleurs, ces livres sont un trésor pour tous les amateurs d'animation japonaise mais aussi pour les passionnés de dessin !! Fini de se ruiner pour trouver ces livres en VO. Pourvu que ces bouquins soient vite suivis de petits frères, ce ne sont pas les titres à demander qui manqueront...

Dans ma banlieue...

C'est comme dans toutes les banlieues du monde. Tokyo n'a rien à envier à Villeurbanne ou à Los Angeles, et les petites frappes règnent sur l'univers scolaire... Jusqu'à ce qu'un nouveau prof débarque et motive ces jeunes gens pour le Base-Ball. C'est dans **Rookies**, de Morita Masanori, édité encore et toujours chez *Tonkam*. ☛

Et mon ami ?? (seconde partie)

Notre voisin Totoro, que vous vous êtes bien sûr précipités de voir en salle cet hiver, est l'objet d'un très beau "roman-album" souple, signé *Tonkam*. Avec Glénat, cet hiver marque le début des art-books en français, et pas un amateur de japanimation ne sera triste de pouvoir enfin trouver certaines perles sans se ruiner en couteux imports. ☛

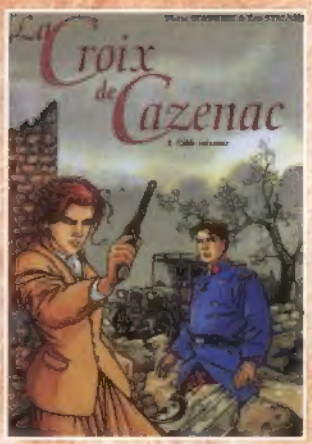
Oups !

Vous l'aurez corrigé de vous-même, le film de *Mamoru Oshii* et *Hiroyuki Okiura* dont nous parlions dans notre n°1 est bien sûr **Jin-Roh**. (*Kenrô-Densetsu*)

ACTUS

Machinal...

Christophe Blain se souvient de son service militaire, et de son séjour sur une frégatte. Alors, lorsqu'il prend le crayon et la plume pour faire un album en solo, il nous offre **Le réducteur de vitesse**, fable humaniste dans les méandres d'un navire-labyrinthe. (*Dupuis, Aire Libre, 99*)



Saleté de Guerre !

Après le Sursis du sieur Gibrat pendant la seconde , voici **La Croix de Cazenac**, d'Éric Stalner et Pierre Boisserie, situé dans les tranchées de la première. **Cible soixante**, le premier tome de cette série éditée par *Dargaud*, vous séduira par le trait et la couleur (bravo à Isabelle Merlet) et vous laissera pantois devant les multiples mystères cachés autour de cette croix familiale.

Un train peut en cacher un autre...

Quelle claque !! Huis-clos étouffant dans l'univers claustrophobe du dernier train de l'humanité, le **Transperceneige**, tome deux, est un exercice de style au scénario impeccable de Jean-Marc Rochette mis en grisaille par Benjamin Legrand. (*Casterman, 99*). Et tant qu'on y est le Un ressort, c'est fort.

1. L'échappé 2. L'arpenteur.

Implosion...

Lorsque Benoît Delépine quitte les guignols pour la bande dessinée, il s'accoquine avec Stan et Vince, compères déjà connus dans le monde de la SF pour leur Vortex (*Delcourt*). Le trio produit alors **L'imploseur**, chez *Albin Michel*. Un album situé dans un monde à peine futuriste et plutôt sombre, où l'ultra libéralisme pousse le quidam à louer un garde du corps avant d'acheter une voiture.

On en reparlera dans notre dossier Cyberpunk, dès le numéro trois, soyez-en sûr !

Millénaire...

Le troisième du nom inspire les auteurs de *Glénat*, puisque cette année voit les débuts de deux nouvelles séries historico-ésotériques :

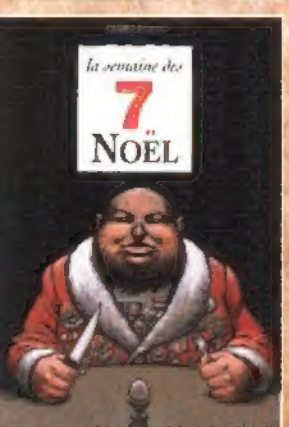
Le **Décalogue** de Frank Giroud, est un ambitieux projet de dix albums sur lesquels plancheront dix artistes différents (Béhé, TBC, JF Charles, Faure, Ferrandez, Franz...), ce qui autorise un rythme de parution d'un album tous les 3 mois aux détours des siècles à la recherche d'un livre bouleversant.

Le Triangle Secret, de Didier Convard, est un voyage temporel à la recherche de manuscrits datant du Christ, entre les Évangiles et les francs-maçons... Quant au dessin, chaque album invitera des dessinateurs différents pour chaque époque visitée. En tout sept albums à venir...

Millénaire... deuxième

Le troisième du nom inspire aussi Anne Ploy, auteur aux *Humanoïdes associés*, puisque **L'ancêtre programmé**, anticipation tragiquement probable, sorti en septembre devrait être suivi de 3 autres séries parallèles dans l'univers de ***Transgénèse***, dont **Fides** de Silvio Cadello, dont le premier tome paraîtra cette année.

C'est Noël tous les jours !!!



Bienvenue au pays de Santa ! Pour lutter contre la récession, quel meilleur moyen pour pousser la consommation que de décréter Noël à tout va. Et pourquoi pas tous les jours, tiens ? Seulement, lorsque cela arrive, O'Groj nous démontre avec panache que l'abus de Père Noël est nuisible pour la santé ! (*Casterman, 99*)

Un Reptile en fuite...

La cavale de Lézard, de TBC est de ces albums qu'on lit comme on regarde un film des frères Cohen, on subit plus qu'on ne lit, et ce n'est qu'à la seconde vision que l'on savoure véritablement... À lire chez *Glénat*.

La BD, c'est pour les cons (deuxième)

Et c'est sûrement pour ça que les éditions *Delcourt* sortent "**À l'ombre des jeunes filles en fleurs**", tome deux de l'adaptation en images de l'oeuvre de Proust. Dessiné par S.Heuet, la suite d'"À la recherche du temps perdu" sera disponible pour Angoulême.

M. Schultz sort son chien

Et ce mois de février voit la dernière planche hebdomadaire américaine des Peanuts (Snoopy par chez nous). leur papa réserve maintenant ses forces à la lutte contre la maladie après avoir promené cinquante ans nos rêves avec son chien.

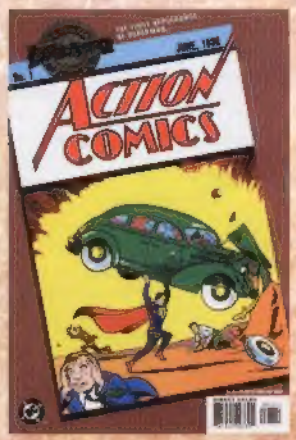
Horreur, Vertige

Légendes sombres et assassinats, le village de Callow en Angleterre a mauvaise réputation, et ce n'est sans doute pas démérité. Avec **Les maîtres du désordre**, Abnett, Tomlinson, White et Peter Snejberg vous servent un livre terrifiant chez *Rackham, Vertige Graphic.*

Le mois des nanas dans votre kiosque

Décembre, c'est le mois des filles chez *Semic*, avec, **Black Canary-Oracle**, dans **le Spécial DC 6**, deux dames que les lecteurs de Batman reconnaîtront, une aventurière solitaire et une archiviste informatique forment une équipe d'enfer. Juste avant, espérons-le, la série régulière.

Quant à la seconde série, **Ghost**, de Eric Luke et Matt Haley, on suit les pas ethérés d'une dame un peu froide... Notre jolie fantôme ne se souvient de rien, si ce n'est qu'elle a été occie !



Fêtes le millénaire..

Dc comics ouvre ce nouveau millénaire en beauté en rééditant aux États-Unis tous les monuments incontournables de leurs archives... (Re)découvrez enfin Action Comics, DC Comics, Mad et tant d'autres, présentés aussi fidèlement que possible aux exemplaires de collection. Un coup de jeune aux icônes que sont Sup' et les autres....

En pleine Lune

Plus besoin de présenter les auteurs de cette nouvelle pièce à l'édifice *Aire Libre*. Ni Hermann, ni Van Hamme ne vous sont inconnus... Alors, imaginez, leur première collaboration est un choc !
Le tirage de tête sort aux éditions SEMIC / PRIVILÈGE et est disponible en librairie.

Chocolat !

Pour mettre dans dans votre super-boite à déjeuner SinCity (voir numéro Un), voici encore pire, les barres chocolatées Tomb Raider !!

Y aura-t-il plus stupide au numéro 3 ?

Mikro Fanzine, Makro talent !

Il est tout petit, mais plein de petites histoires, il est pas cher, mais drôlement joli ! On souhaite longue vie à ce micro fanzine qui publie des jeunes auteurs qu'on espère un jour voir en grand !

Mikromix- Studio Dalton - 17 rue Masséna 69006 Lyon
E-mail: dalton.studio@online.fr

3 pages c'est peu...

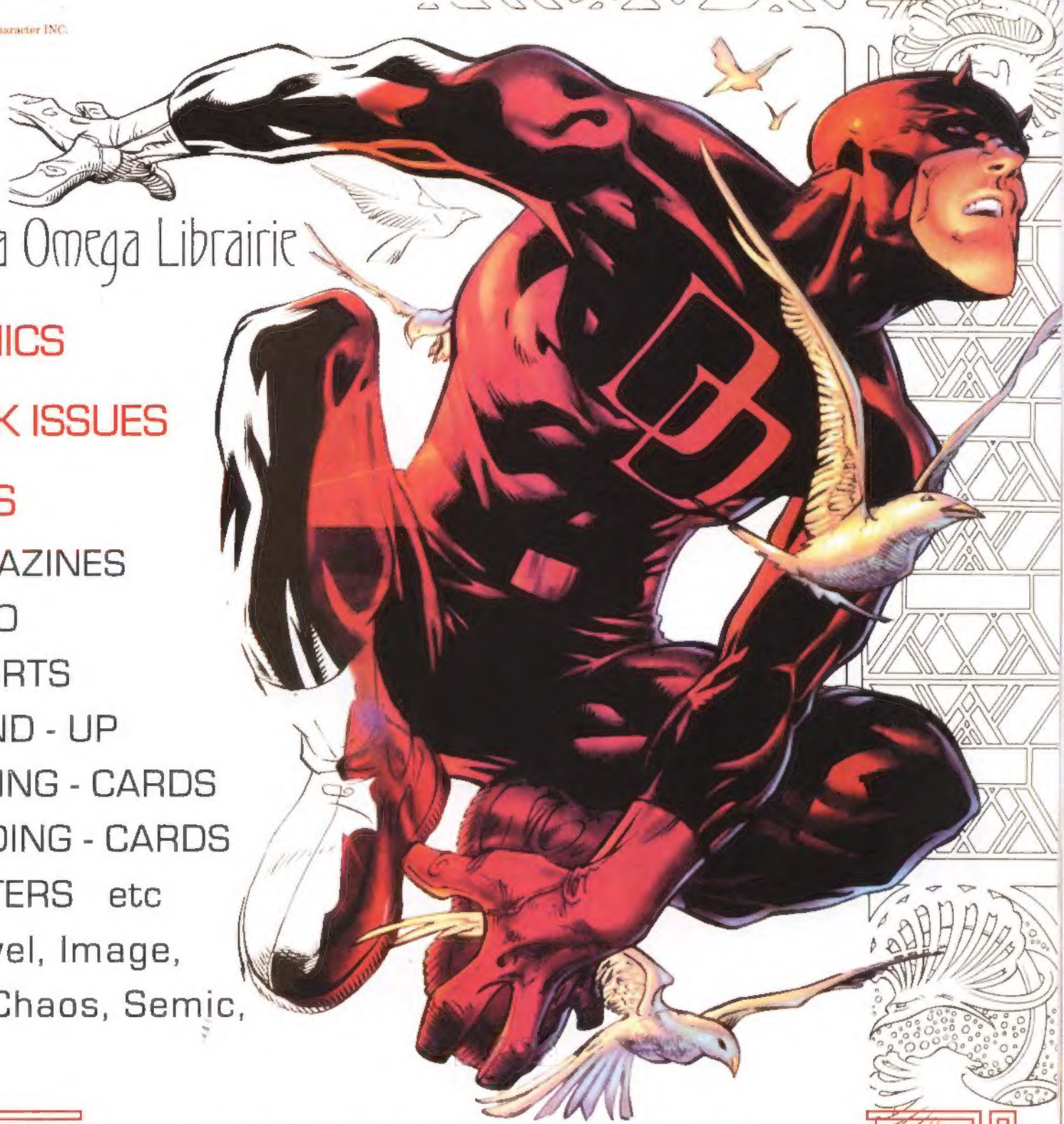
Il y a tant de bons albums et d'initiatives à signaler...

Services presse de tous pays, écrivez-nous !!

"Cover" Opération chez Semic...

Ce mois de février, surveillez vos kiosques, car vos revues préférées se parent de leurs plus beaux atours pour fêter les cinquante ans de *Semic*... Et bien des noms qui ne vous seront pas étrangers Caza, Darrow, Liberatore, Meynet, Mitton, Moebius, Vatine... signent des couvertures originales sur les titres français.
Une superbe initiative dont on espère qu'elle donnera de l'idée !

© 1998 Marvel Character INC.



Alpha Omega Librairie

COMICS

BACK ISSUES

TOYS

MAGAZINES

VIDEO

T-SHIRTS

STAND - UP

GAMING - CARDS

TRADING - CARDS

POSTERS etc

Marvel, Image,

DC, Chaos, Semic,

Tel : (33).0 320 319 375

Fax (33) 0 320 559 054

25, rue de la Clef -59800 LILLE

Alpha.Omega@wanadoo.fr

Précommandes : Comics : $ à 6f 50

Abonnements import : pour 6 n° achetés, le 7eme offert

Buffy, Marvel Knights, Startrek, Starwars, Spawn, Witchblade, Southpark, X - files...

ALPHA OMEGA librairie

L'autre Dimension de la VPC

Il est bon de s'arrêter sur le parcours atypique d'un homme tel qu'il n'y en a jamais eu de plus apprécié en occident et de plus contesté au Japon. Il est l'un des plus grands artistes qu'Edo (Tokyo de nos jours) ait enfantés. Il a laissé une œuvre incommensurable, d'une diversité sans pareille.

Routard Otaku

2. 7e JOUR

Katsushika Hokusai peintre et dessinateur brillant, grand théoricien, mais très personnel, perpétuel insatisfait et d'une curiosité toujours en alerte, s'intéressa à tous les mouvements picturaux sans jamais se fixer à aucun. Sa vie est une quête touchante de la perfection; il est le type même de l'artiste qui voue toute son existence à son art, que rien ne saurait faire dévier du but qu'il poursuit.

1.

GWAKYÖJIN, LE FOU DE DESSIN

Hokusai est né dans le quartier de Honjo à l'Est d'Edo en 1760. Il est intéressé par le dessin dès l'âge de cinq ans. Entre 15 et 18 ans, il est donc apprenti-graveur et devient l'élève d'un maître de l'Ukyo-e (*images du monde flottant*). Les premières estampes du jeune Hokusai ont pour thèmes des acteurs de Kabuki et des lutteurs, elles sont publiées en 1789. Les travaux de ses débuts couvrent l'ensemble de la palette de l'école de l'ukyo-e, incluant l'estampe de paysages, des peintures et des surimono (estampes de vœux, faire-part, etc.).

Par la suite, Hokusai effectue des dessins pour les kibuyoshi (couvertures jaunes). Inspirés des livres illustrant les fables pour enfants, ces recueils développent des thèmes plus adultes et variés comme l'humour, le drame et l'érotisme, voire même la pornographie. Ces ouvrages contestés furent plusieurs fois interdits pour leur satyre des autorités, mais ils ont apportés leur contribution au manga actuel car la narration et les dialogues se situaient dans et hors des illustrations peintes à l'encre. Les alphabets japonais dérivant des idéogrammes, la langue écrite japonaise ne connaît pas l'antagonisme entre texte et image qui est si marqué en occident. Cependant, l'utilisation des "kanji" comme élément graphique est une nouveauté. La dernière barrière entre l'écrit et l'image venait de sauter.

UN AUTRE MONDE

De 1798 à 1804, Hokusai s'attèle à la réalisation d'estampes de paysages dans le plus pur style occidental. Dans un souci de réalisme, il introduit les concepts de clair-obscur, applique les lois de la perspective européenne, aborde les cieux à la manière hollandaise et construit des compositions partant d'un point de vue unique avec un horizon très abaissé. C'est un trait qu'il conservera dans l'ensemble de son œuvre. Toutes ces notions qu'il a introduit était étrangères à la tradition japonaise, et il est amusant de penser qu'à son tour, il ne fut pas sans influencer avec une partie de sa production des artistes comme Degas, Van Gogh, Monet et Toulouse-Lautrec.

Encadré, en haut, "Surimono : L'amoureux dans la neige", xylographie exposée à l'University of Michigan Museum of Art.

A gauche, *Shaka Goichidaiki Zue*, livre de Yamada Isai, qu'Hokusai a illustré. Publié en 1845, il évoque en 6 volumes et 55 épisodes la vie de Shaka (Bouddha) , ici, l'un des protagonistes.

7.

8.

9.

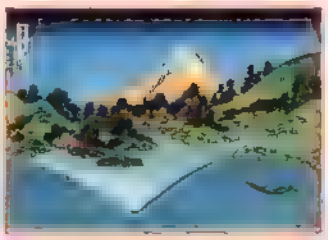
Grenouille sur une vieille tuile, *Volume 1 - Kachou (fleurs & oiseaux) des 5 volumes du "Hokusai Bijutsukan" publié par Shueisha en 1990*

À droite, un autre personnage du *Shaka Goichidaiki Zue.*

Dans les premières années du 19ème siècle, Hokusai déploya une imagination débordante dans l illustration de romans et de *kyoka* (poèmes humoristiques). Cependant, les estampes qui le rendirent célèbre furent dessinées après 1820. Ce sont les fameuses séries sur les Ponts (*Shokoku meikyo kiran*), les Cascades (*Shokoku takimeguri*), Images d'oiseaux et de fleurs, d'esprit chinois, et surtout les Trente-

3

4.



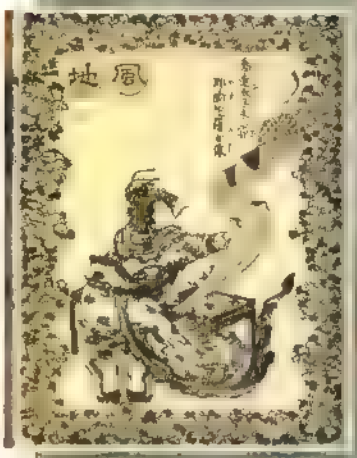
5

Six Vues du mont Fuji (*Fugaku sanjurokkei*), peintes entre 1834 et1835. On y trouve à la fois une grande sensibilité esthetique en même temps qu'une réelle volonté de représenter des scènes de la vie quotidienne. Le mont Fuji, parfois résumé à l'ébauche d'un trait devient prétexte à la description de tout un univers. À mi-chemin entre abstraction et surréalisme, on se plait à chercher la montagne égarée tout en relevant les détails incongrus (tel le reflet inversé et enneigé de la montagne dans le lac).

POESIE DE PAPIER

Renouant avec la tradition fantastique, il imagine les Cent Contes (*Hyaku monogatari*). Il entreprendra également d'illustrer la vie de Bouddha. Enfin, même si l'on en connaît moins les images que le nom, la fameuse "*Hokusai Manga*" laisse encore aujourd'hui une marque indélébile. Commencée en 1814, cette œuvre maîtresse est une encyclopédie du dessin qui compte quinze volumes et comprend plus de 10.000 croquis. Elle passe en revue personnages, métiers et expressions, mais aussi végétaux, animaux, décors et texture pour enfin décrire un bestiaire fantastique et montrueux. Bref, c'est bientôt plus une bible qu'une encyclopédie !

Hokusai, nous semble aujourd'hui être un homme de record de par l immensité de son œuvre Mais il faut ajouter qu'il a employé plus de cinquante pseudonymes différents, dont Gwakyōjin, et que ce nombre est dépassé par celui de ces déménagements (plus de quatre-vingt-dix). Chacun de ces "noms de pinceau" indique chaque fois une transformation d'attitude intellectuelle, de vision et de style, et un besoin constant de renouvellement.



L'ART POUR VIVRE

Hokusai rendit son dernier souffle à l âge de 89 ans, en 1849. Il est resté jusqu'aux dernières heures de sa vie sous l'emprise insatiable de la poursuite de l'ultime vérité de l'art. N'ecrivait-il pas quinze ans plus tôt, que son œuvre avant ses soixante-dix ans ne comptait pas, que ce n'est qu'à quatre-vingt-dix ans qu'il aurait pénétré la signification profonde des choses, qu'à cent il serait vraiment merveilleux et qu'à cent-dix il aurait atteint un tel niveau d'aboutissement que chaque ligne aurait sa propre vie...

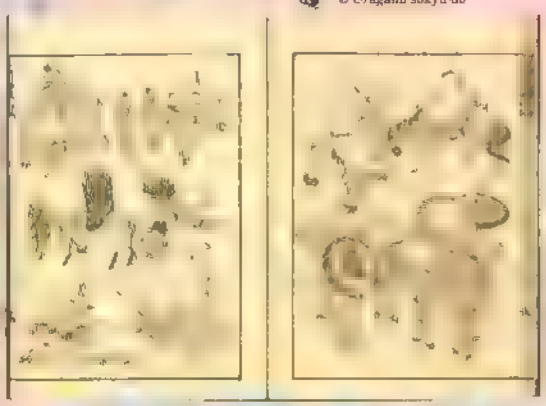
Un parcours qui n'est pas sans nous évoquer celle de certains mangaka actuels qui donnent leur vie pour cette passion, ce moyen d'expression dévorant qu'est le dessin .

Alberic

"Adieu sous la pluie", extrait de la vie à Edo, du Hokusai Mangwa.

Ci-dessous, l' Hokusai manga, encyclopédie dessinée.

© Uragami soicyu-do



Extraits des 36 vues du Mont Fuji :

1. Le Mont Fuji vu depuis le pont Mannenbashi a Fukugawa.
2. Depuis une maison de thé à Yoshida, sur le Tokaido.
3. Depuis Umezawa.
4. Bourrasque de vent à Eijiri.
5. Depuis le Lac Kawaguchi
6. Depuis Kajikazawa dans la province de Kai.
7. Depuis le col d'Inume.
8. Depuis Hodogaya. (près de la rivière Tōkaidō.)
9. Depuis un temple d'Edo.
10. Barque traversière de la rivière Sumida à Edo.

L'HISTOIRE DES 3 ADOLF

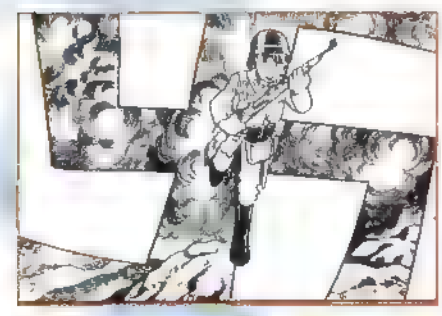
Ozamu Tezuka

Trois hommes pour un même prénom et trois allemands d'origines différentes pour partager une destinée commune. De 1936 à 1986, déchirés entre amitié et racisme et pris en otage par l'histoire, ces hommes vont devenir les héros d'une saga qui traverse les années les plus noires du vingtième siècle à la recherche d'un secret contenu dans une simple enveloppe.

En quatre tomes, Ozamu Tezuka nous conte l'histoire pas si invraisemblable que ça, du drame de toute une génération dans le but avoué de faire passer le message : "*Aimez toutes les créatures, aimez tout ce qui est vivant*". Le travail narratif de Tezuka est celui de l'inventeur d'un genre : une précision chirurgicale dissimulée derrière une apparente simplicité. D'une humanité et d'une tolérance désarmante... Un monument du genre.

ET TOI, TA MÈRE EST ALLEMANDE
EUH OUI...
ET POURTANT, ELLE EST JAPONAISE DE NAISSANCE
C'EST VRAI
MAIS, J'AI ENTENDU DIRE QUE LES JUIFS QUI ÉTAIENT EN ALLEMAGNE, ON NE LES LAISSAIENT PAS TRANQUILLES !
ICI, EST JAP
AH BON ?
C'EST PARCE QUE TON PÈRE EST MEMBRE DU PARTI NAZI
ALORS, ICI S'ARRÊTE NOTRE AMITIÉ...
AH ?

ET L'ARMÉE ALLEMANDE ATTAQUA LA POLOGNE PAR LE CIEL ET PAR LA TERRE.
CETTE AGRESSION MARQUA LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE
DANS CE MONDE DÉCADENT, J'AI DÉCIDÉ DE ME BATTRE POUR CRÉER QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU ET DE NOBLE.
INCARNE L'ESPOIR ARDENT DE LA JEUNESSE ALLEMANDE
CAR JE VEUX QUE LE PEUPLE SOIT VICTORIEUX !!
JE VEUX REMPORTER LA VICTOIRE POUR VOUS !!
ALORS, L'ALLEMAGNE SERA FORTE ET EN SÉCURITÉ POUR LES MILLE ANS À VENIR !!
HEIL HITLER
C'EST ÉVIDENT TOUTE CETTE MANIFESTATION A ÉTÉ SOIGNEUSEMENT MISE EN SCÈNE

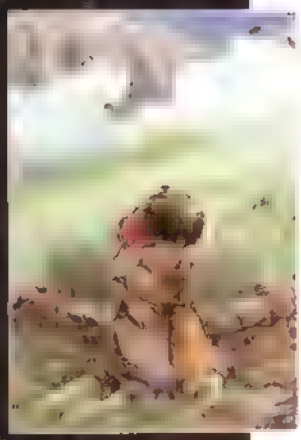


l'Histoire des 3 Adolf
© Tezuka Productions
4 Tomes *TONKAM* 99

HAYAO MIYAZAKI

Le réalisateur Hayao Miyazaki n'a guère besoin d'une longue présentation. Créateur de certains des films d'animation les plus appréciés jamais réalisés et co-[illegible] Ghibli, aujourd'hui mondialement [illegible] il est fréquemment comparé à Steven Spielberg et Akira Kurosawa. Il est enfin celui qui a écrit, conçu et dirigé le plus grand succès japonais de l'histoire du film Princesse Mononoke. De Conan, le fils du futur à l'incroyablement charmant [illegible] d'animation de Miyazaki est aujourd'hui incontournable. [illegible] talents de mangaka ?

© Tokuma Shoten/Nibariki. 96



Au début était la nuit

Le travail que Miyazaki a réalisé sur les manga est nettement plus difficile à résumer que sa production animée. Tout d'abord, la majeure partie de ses premiers travaux dans ce médium sont très obscurs, même au Japon. (Ceci dénote d'ailleurs énormément avec le succès de ses dessins animés, car même ceux qu'il a conçus pour la télé et le cinéma

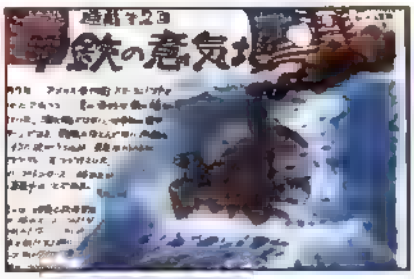
dans les années 60-70 sont encore dans les mémoires, et ressortent régulièrement en vidéo.) D'autre part, le travail du mangaka Miyazaki est extrêmement disproportionné. L'artiste a produit de nombreuses planches ci ou là, parfois d'une incroyable qualité, mais toutes celles-ci s'effacent devant l'épique "***Nausicaä***", pavé de mille pages qui lui a demandé douze années d'efforts. Il serait impossible de parler de son œuvre en bande dessinée sans porter la plus grande attention à ce titre, de même qu'il serait vain d'aborder la fantasy de J.R.R. Tolkien sans parler du "*Seigneur des anneaux*". Cependant, tant par les contrastes que par les points communs, ces autres manga révèlent l'unité de l'œuvre de Miyazaki et ce n'est qu'à la lumière de ces livres que ses films nous apparaissent différents, encore plus grands.

Le Petit Prince

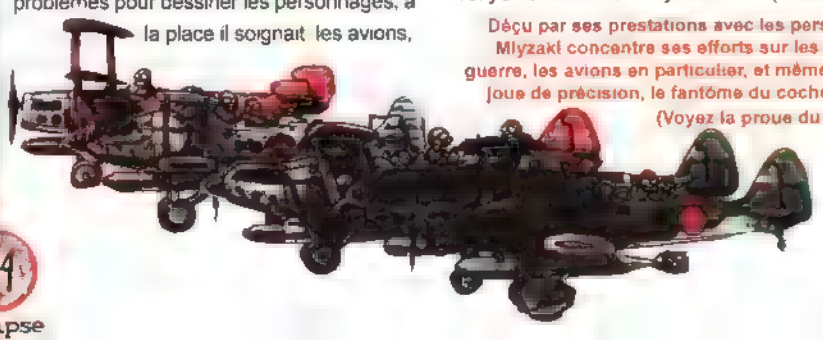
Miyazaki est né à Tokyo en 1941, et appartient à la première génération d'enfants japonais qui ont lus les manga révolutionnaires d'Osamu Tezuka, que les japonais appellent aujourd'hui "*Dieu du manga*".

Miyazaki adorait les premiers travaux de Tezuka et dès l'enfance, il écrivait ses propres manga. A la longue, il semble qu'il se découragea. Selon ses dires, il avait des problèmes pour dessiner les personnages, à la place il soignait les avions,

les tanks et les navires de guerre (une obsession à laquelle il revint durant les années quatre-vingts avec "*Zassou Note*", voir plus loin.) Il trouvait son travail trop proche de celui de Tezuka. Désespérant de ne jamais créer quelque chose qui lui soit propre, le jeune Miyazaki finit par brûler son travail. On retrouve cette expérience dans le film "**Kiki's delivery service**" de 1989 où Ursula, une amie artiste de Kiki, parle de sa frustration de ne pas réussir à dessiner des images qui ne soient pas des imitations. Il est alors bouleversé par le premier long métrage de la Toei Doga, Le serpent blanc (*Hakujaden*), en 59. Il tombe même amoureux de l'héroïne ! Il décide de devenir animateur et rejoint les studios Toei en 1963.



Ce parcours est essentiel, en effet Miyazaki n'est pas un mangaka reconverti à l'animation comme Katsuhiro Otomo (*Akira*), mais un animateur professionnel influencé par le manga. Même quand Miyazaki se remit à dessiner des manga ultérieurement, ce ne fut pas pour les débouchés évidents. A la fin des années soixante, la plupart des manga étaient publiés dans des magazines prévus à cet effet, des pavés qui dépassent souvent plusieurs centaines de pages et réunissent plusieurs histoires par numéro. Ces revues, produites à moindre coût et presque toujours monochromes (bien qu'ombrés) dominaient le marché. Le travail de Miyazaki ne fut jamais publié dans l'un de ces magazines. Sa première bande dessinée (qu'il n'a pas signée) "**Le Chat botté**" (*Nagagatsu wo haita neko*) a été publiée dans le journal "*Tokyo Shinbun Nichiyou Ban*" (l'édition dominicale du journal de Tokyo) en 1969. Elle est parue en douze fois une planche par semaine. Contrairement au manga conventionnel, il était en couleur, et on peut remarquer qu'il fut aussi adapté en dessin animé sur lequel Miyazaki fut animateur principal. Il en fut de même en 1971 pour "**L'île au trésor des animaux**" (*Doubutsu Takarajima*).



Déçu par ses prestations avec les personnages, Miyazaki concentre ses efforts sur les engins de guerre, les avions en particulier, et même lorsqu'il joue de précision, le fantôme du cochon plane. (Voyez la proue du navire)

Ces deux manga sont clairs, simples, joyeux, et n'ont certainement rien de remarquable. Ils représentent un côté négligé du travail de Miyazaki; de folles aventures où enfants et animaux anthropomorphiques se côtoient, que de nombreux occidentaux considéreraient comme de la bande dessinée typique et de l'humour gentillet.

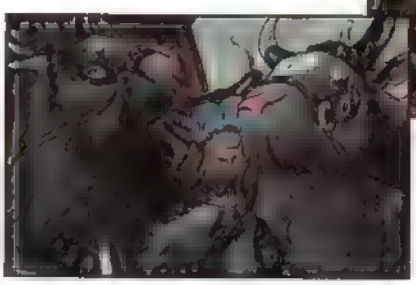
En couleur, des extraits du Voyage de Shuna. On retrouve les thèmes chers à Miyazaki sur la guerre et ses engins technologiques, les forêts riches d'espèces végétales colorées, quelques créatures plus ou moins étranges et les esprits de la nature.

Marge gauche, extrait d'une couverture de Animage présentant Nausicaä.

Marge droite, esquisse réalisée pour Mononoke.

© Tokuma Shoten / Nibariki

"Désespérant de ne jamais créer quelque chose de différent de l'oeuvre de Tezuka, le jeune Miyazaki finit par brûler son travail..."



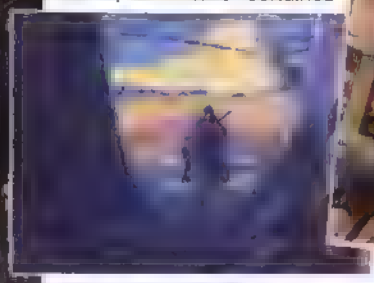
La traversée du désert

Entre Le chat botté et L'île au trésor des animaux, Miyazaki écrit **"La tribu du désert"** (*Sabaku no Tami*), une autre série pour journaux (*Shonen Shojo Shinbun*, journal pour filles et garçons), dont le contenu est très différent : la tribu du désert est une bande dessinée en noir et blanc, écrite sous le pseudonyme de Saburou Akitsu. Les visages des personnages sont dessinés simplement, comme c'est le cas pour la plupart des protagonistes de manga et d'animés, mais les costumes et les fonds sont travaillés avec de nombreux détails et un soin particulier est porté aux ombrages, fait inhabituel dans les manga. Le détail est si impressionnant qu'il est difficile d'imaginer le temps qui aura été nécessaire pour dessiner les participants de certaines scènes de foule.

Cette bédé présente une grande ressemblance graphique et scénaristique avec le futur Nausicaä. C'est l'histoire assez sombre de nomades en guerre, qui tâchent de survivre dans la steppe et les déserts de l'Asie du onzième siècle. Le père du jeune héros se fait tuer rapidement ainsi que l'héroïne féminine. Il y a beaucoup de pillages et de brutalité ainsi que de nombreuses batailles spectaculaires. La lutte pour la survie est un thème qui apparaîtra plus tard dans Nausicaä et le film Princesse Mononoke. Une des différences entre La tribu du désert et Nausicaä est que le premier, à l'exception de la fin, n'est agrémenté que de peu de dialogues. Le plus souvent, le texte, très poétique, accompagnait simplement les images et on pourrait presque dire que cette histoire tient plus de l'illustré que la bande dessinée.

Un an au Tibet

Dans le même esprit, Miyazaki réalise **"Le voyage de Shuna"** (*Shuna no tabi*) un livre illustré en 1983. Publié sous la forme d'un hors-série du magazine Animage qui publia Nausicaä, Shuna combine un texte rare à un joli travail à l'aquarelle. Certaines images remplissent parfois une ou deux pages entières. Les détails sont souvent moins poussés que dans Tribe ou encore Nausicaä, mais les dessins sont pleins de vie et d'action. Le scénario est inspiré d'un compte traditionnel tibétain, "Le prince qui devint un chien", et affiche certaines



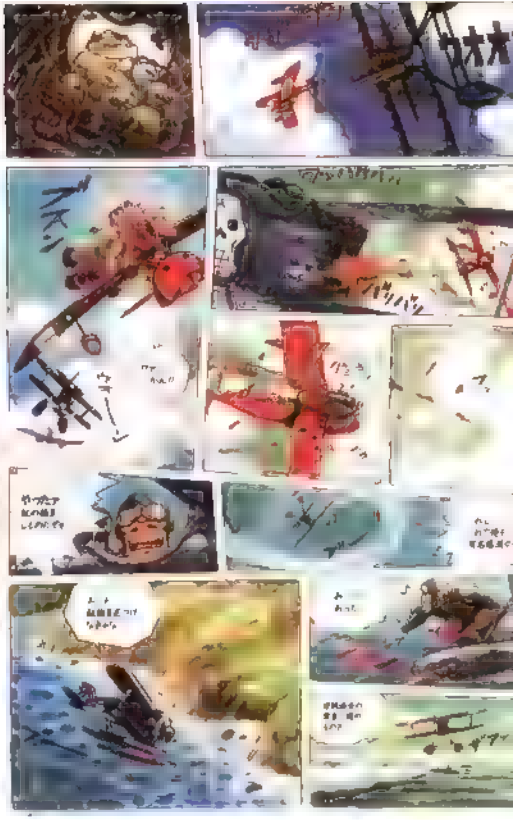
© Tokuma Shoten / Nibariki

© Tokuma Shoten / Nibariki

caractéristiques générales de Miyazaki, comme la jeunesse et la force des protagonistes principaux et une jungle magique et luxuriante qui regorge d'étranges créatures

Shuna est le prince d'une ancienne vallée où les gens vivent au bord de la famine. Il entend parler d'une formidable graine qui serait capable de sauver son peuple, et s'élance dans une quête épique pour la trouver. Finalement, il se retrouve chez des géants verts qui gardent la tranquillité de leurs terres (la graine provient de leurs bouches), et dont la chair nourrit les animaux après leur mort

Le thème de la mort et de la renaissance est redondant dans la filmographie de Miyazaki, (voir l'encadré page ci-contre).

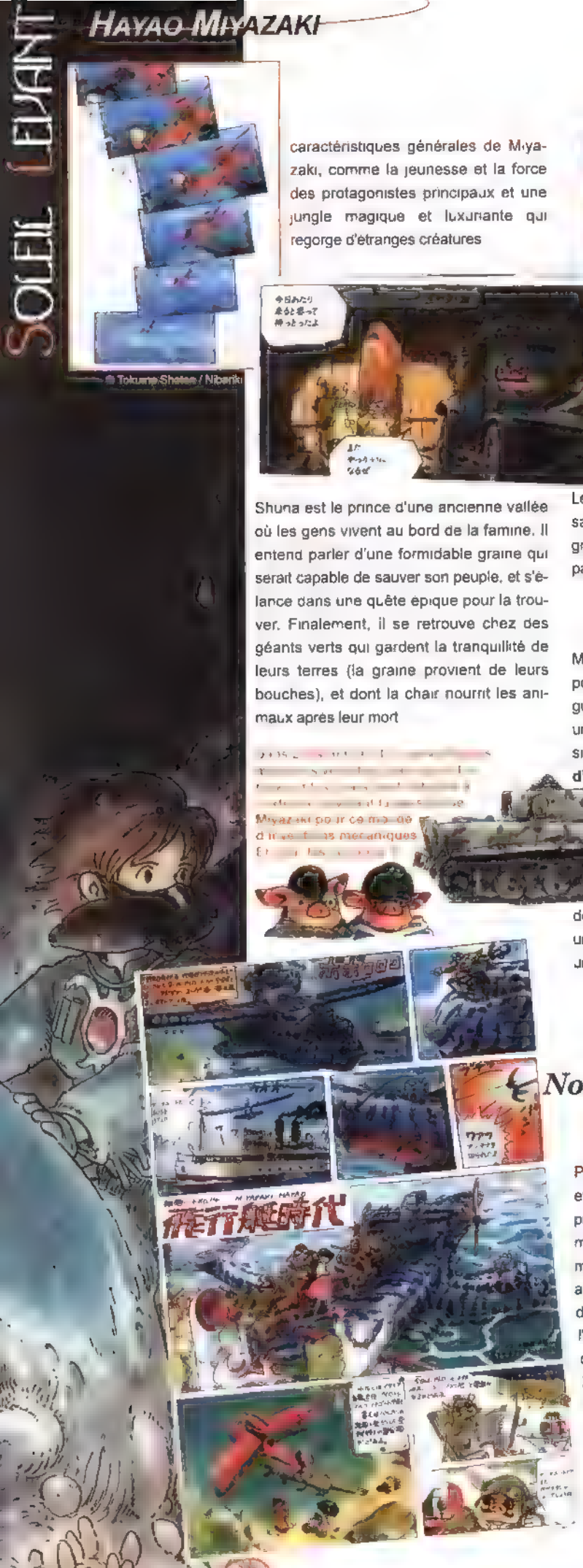


Vol de nuit

Miyazaki a toujours eu une grande passion pour les avions d'antan, elle remonte à la guerre où son père et son oncle dirigeaient une fabrique de pièces d'avions. Cette obsession est révélée dans *Zassou note* (**Journal d'un rêve**), sa série de manga la plus connue après Nausicaä. Ces séries furent publiées à des intervalles irréguliers dans *Model Graphix*, un journal de modélisme, dès 1984. Zassou Note est une série d'histoires complètes sur la guerre, une fois de plus réalisées à l'aquarelle

Contrairement à la gravité de La tribu du désert et de Shuna, Zassou revient à la légèreté de ses premiers travaux. Bien que certaines histoires soient plus sérieuses que d'autres, on y retrouve le ton délirant de certains épisodes du dessin animé Sherlock Holmes (série animée des années 80, coproduites avec l'italien Marco Pagot.). Dans la série de Sherlock Holmes, les personnages étaient des chiens; dans Zassou, ils sont principalement des cochons, animal dont Miyazaki est particulièrement épris.

Si le choix du cochon vous est familier, c'est que vous pensez probablement au film Porco Rosso, en fait celui-ci est l'adaptation d'une des histoires de Zassou Note appelée *Hikoutei Jidai* ou **L'ère des hydravions**. Juste en jetant un œil, il devient évident que les planches de Zassou Note, comme celles de Shuna, sont bien peu différentes de ses dessins d'études et de recherches pour ses films. Enfin, la série Zassou continue et Miyazaki a réalisé récemment un nouvel épisode de ses **Notes Fantastiques** (*Mousou Nouto*) pour Model Graphix. Inspiré de la vie de Carius commandant de char allemand bien réel, **Otto Carius : Des tigres dans la boue** (*Doromamire no Tora*) relate sa bataille en Estonie contre l'armée russe



"Très sensible à l'horreur et à la misère de conflits humains, aussi il porte dans Zasso Note le regard émerveillé de l'enfant devant ce fantastiques machines, occultant leur but..

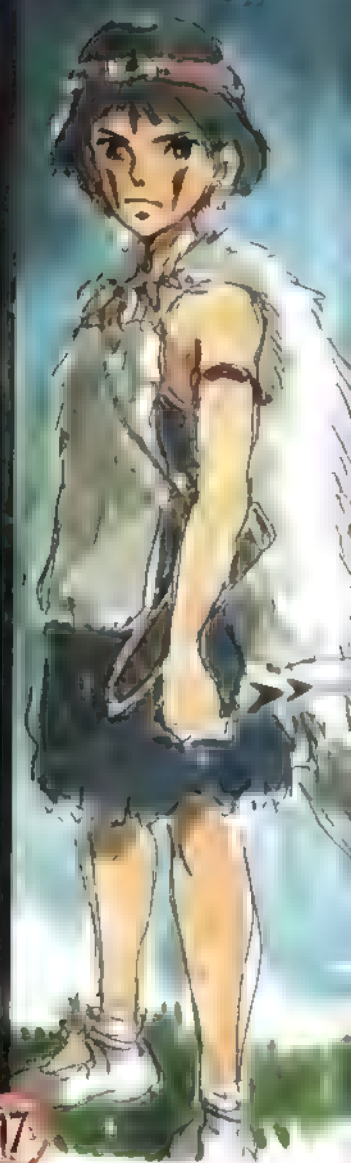
Pour tout ce qui est des champs de bataille et des détails historiques, Zassou est plus proche de Tintin que d'Akira. L'aspect le plus marquant des planches est sans doute la mécanique des engins, pas seulement des avions de guerre, mais aussi des tanks et des navires. Miyazaki est très sensible à l'horreur et à la misère des conflits humains qu'il n'hésite pas à décrire. cependant, dans Zassou Note, il porte aussi le regard émerveillé de l'enfant devant ces fantastiques machines, et occulte leur but. La plupart de ses dessins sont donc ravissants, qu'il peigne une bataille navale à grande échelle ou un avion solitaire face au soleil

© Tokuma Shoten / Nibariki

Le monde selon Miyazaki

On retrouve plusieurs thèmes récurrents dans l'œuvre de Miyazaki : héroïnes courageuses, héros chevaleresques et l'amour du vol. De nombreux personnages volent d'une manière ou d'une autre, Porco est un as, Nausicaä et son planeur miniature chevauchent les vents. Miyazaki a une fascination pour les engins volants, et des outils technologiques en général, qu'on ne peut que constater dans Zassou Note. Mais cela ne va pas sans un profond respect de la nature et une conviction ferme que la détruire c'est se détruire. Il suffit de voir Nausicaä, Mononoke ou même le moins sérieux Conan, pour s'émouvoir devant le spectacle qui s'offre aux personnages. Souvent, ils contemplent la majesté du monde naturel, tout-petits au milieu de forêts d'arbres géants.

Au point de vue symbolique, les géants de Shuna représentent un équivalent des robots jardiniers de Laputa, ou les fermiers de Heedra aperçus dans le manga de Nausicaä. En tant qu'avatars de la nature, se jouant des cycles de la vie et de la mort, les géants peuvent également être comparés aux insectes Ohmu de Nausicaä et Shishi-Gami, dieu de la forêt, dans Mononoke. De même, le scénario d'un prince qui quitte une vallée mourante se retrouve dans Mononoke, dans l'épisode où le héros rencontre un homme étrange près d'un feu de camp. Le visage de Shuna est très androgyne et suffisamment générique pour qu'il ressemble à la plupart des personnages de Miyazaki, et tout particulièrement à Ashitaka (héros de Mononoke) et à Nausicaä. Et enfin, Shuna monte un "Yakkul" ou "Yakkuru", une race fictive d'antilope que Ashitaka chevauche aussi dans Mononoke.



Au fond, un décor de Mononoke.
Encadré haut, la grande forêt empoisonnée de l'animé Nausicaa.
Encadré bas, Le grand arbre volant de Laputa, comme on le voit dans l'animé.

uma Shoten / Nibariki

© Tokuma Shoten / Nibariki

Dessine-moi un cochon

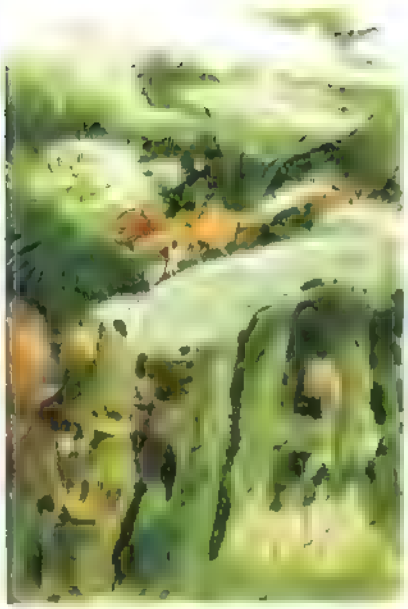
Il existe quelques principes et idées qui soutiennent les deux tendances de Miyazaki "fou-fou" et "sérieux". En un mot, publié dans le fanzine japonais *Anipeke* Miyazaki retrouve une de ses histoires de guerre **Enter the Multigun** (*Tahoutou no Dehan*), qui fut prévu pour être un animé et qui finit en un strip du Zassou Note Dans cette histoire, un mercenaire porcin (évidemment) construit un énorme Tank et kidnappe une ravissante jeune fille comme trophée de guerre. Miyazaki commenta : *"Le cochon* (à ne pas confondre avec un pervers) *l'enferme et tente de la conquérir en lui offrant des fleurs de papier. Le cochon, du genre à dire "Je vous aime" quand la fille dit "Non, j'aime déjà quelqu'un", il répond "Pas de problème, j'attendrai éternellement que ton cœur change"*. Miyazaki poursuit : *"Le jeune réalisateur chargé de cette animation m'a dit "Je ne peux pas comprendre de tels Méchants" et il a quitté la production. On ne s'attend évidemment pas à ce qu'un cochon qui a kidnappé une jeune fille s'évertue à la conquérir stoïquement ou platoniquement*

Mais en admettant qu'il y ait des millions de cochons, il se pourrait bien qu'il en existe un comme celui-ci. Je ne cherchais pas à avoir un vrai "méchant" qui ne considère pas les gens comme humains, qui n'a aucune compassion pour les autres. Je voulais qu'on puisse se dire "Ce serait bien que ce soit comme ça"

Etrangement personne ne semble savoir pourquoi Miyazaki est si attaché à cet animal Porco Rosso, mais aussi une douzaine d autres porcins peuplent les pages de Zassou Note. De plus, l'auteur se représente parfois lui même comme tel (de la plus tyrannique des vanité !). Il a par ailleurs désigné son bâtiment des studios Ghibli *Buta-ya* (maison du cochon). Enfin son prochain film nous conte l'histoire d une petite fille dont les parents ont été malheureusement changés en .. Vous l'aurez deviné en cochons !

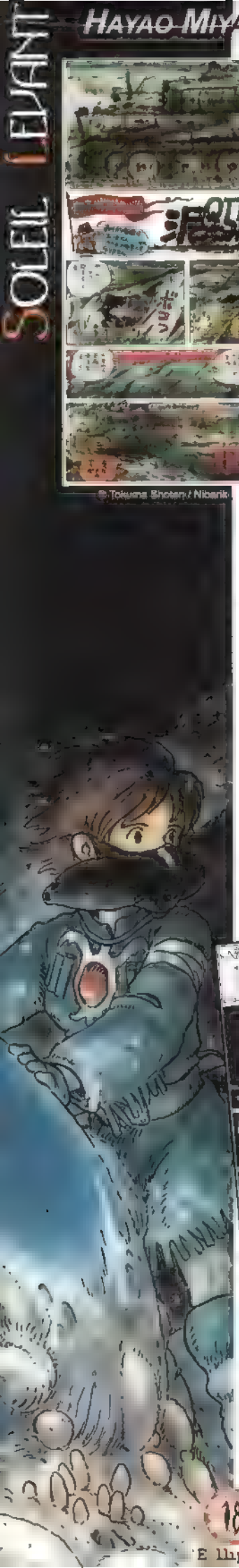
Terre des hommes

L ambivalence des personnages est particulièrement mise en avant dans sa plus grande œuvre en manga, **Nausicaä de la Vallée du Vent** (*Kaze no tani no Nausicaä*). Ce manga se déroule des milliers d'années dans le futur et met en scène le plus morne des scénarii de Miyazaki. Toute la civilisation fut détruite lors d'une guerre et la Terre est devenue une planète quasi "extraterrestre", recouverte d'une jungle toxique et de nombreux et gigantesques insectes sensibles appelés Ohmu Dès lors, Nausicaä prône l'espoir, la lutte pour faire le bien et l'héroïsme,



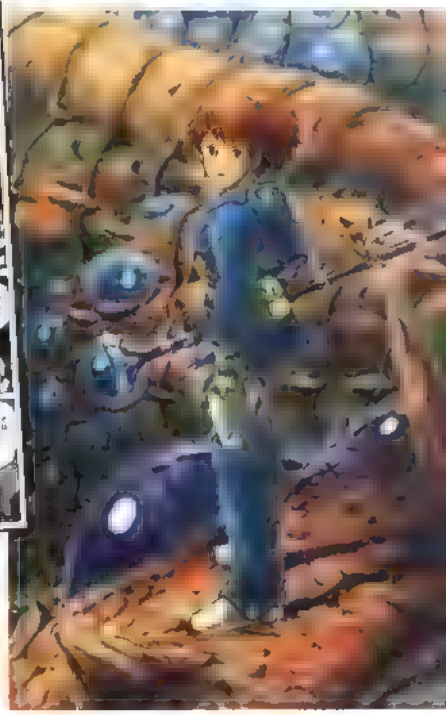
incarnés par le personnage principal, Nausicaä. Inspirée par la douce princesse Phaecian dans l'Odyssée d'Homère et par une princesse amie des insectes brée d'une histoire médiévale japonaise, elle est une héroïne envoûtante Dans le monde de ténèbres qu'est l'univers de Nausicaä en particulier pour ceux qui n'ont vu que le film, la princesse est selon Miyazaki le symbo e de l'humanité, de sa conviction que la Vie est importante et qu'il faut la chérir

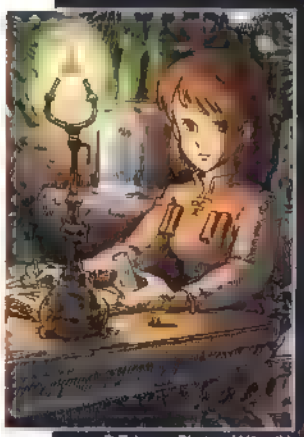
Résumer Nausicaä serait futile Le scénario est aussi riche qu'un roman ou qu'une saga littéraire, et on ne peut l'apprécier pleinement qu'après de multiples lectures. La majorité des fans auront vu le film de 1984 réalisé par Miyazaki, il est important de préciser qu'il ne voulait pas faire cet animé, et qu'il n'en est pas satisfait. La raison première est que seul un quart du manga était fait lorsque l'animé fut réalisé Miyazaki ne savait pas très bien où allait l'histoire et le film, bien qu'exceptionnellement bon laisse quelques questions sans réponses et s'achève sur une conclusion "miraculeuse"



En haut à gauche Pour Otto Canus Miyazak

En haut, la princesse volante





© Tokuma Shoten / Nibariki

Alors qu'il y a de nombreuses sagas piques en manga, certaines durant plus le trois mille pages, peu d'entre-elles ont aussi denses que Nausicaä...”

Ceux qui sont venus au manga par l'animé se retrouvent en territoire connu durant les deux cent premières pages, (encore que le manga est plus complexe) mais pour ce qui est des huit cents autres, c'est un plongeon dans l'inédit.

La Rose du désert

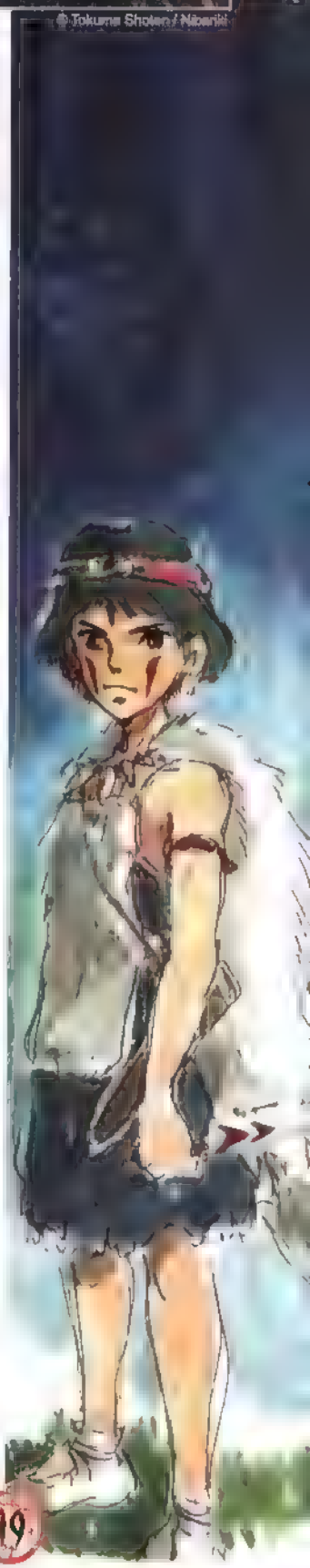
Nausicaä fut publié en épisodes dans *Animage*, un mensuel d'animation publié par *Tokuma Shoten*. Animage est au format A4, donc plus large que les autres magazines de manga, et Miyazaki tire parti de tout l'espace. C'est une bédé à l'encre brune, dessinée avec un soin incroyable qui rappelle son approche de La tribu du désert. Alors qu'il y a de nombreuses sagas épiques en manga, certaines durant plus de trois mille pages, peu d'entre-elles sont aussi denses à la page que Nausicaä côté scénario. Nausicaä se construit donc à l'inverse du manga classique qui, comme Frederick L. Schodt, éminent spécialiste occidental du manga, le met en avant, a pour but d'être lu rapidement (un lecteur moyen de manga lit une page en quatre secondes). Miyazaki déclara alors "*J'étais fermement déterminé à créer un manga qui ne se lirait pas en mangeant des nouilles soba*". Il fait donc peu de mise en pages abracadabrantes ou d'extravagantes pleines pages, leur préférant un dessin plus strict avec sept ou huit vignettes par pages. Il y a beaucoup de dialogues ce qui rend les cases lourdes, familières aux lecteurs de bédés européennes, mais peu communes dans le manga.

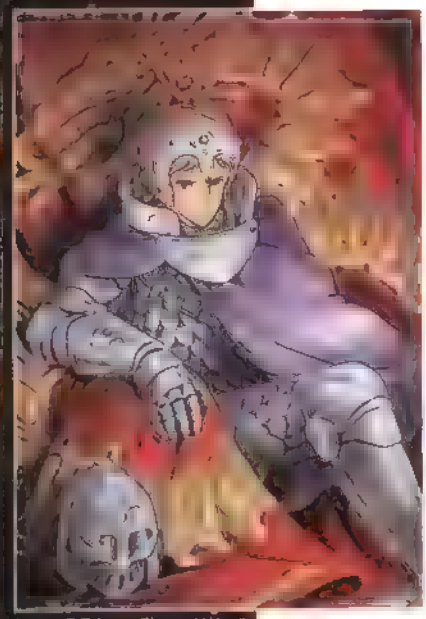
Bien que certaines scènes d'action soient particulièrement longues (une bataille s'étend sur plus de quarante pages), elles fourmillent de détails et enrichissent l'intrigue. Miyazaki brise encore plus les conventions en évitant les stéréotypes du manga japonais, tels les soleils couchants, les fleurs de cerisiers et les abstractions libres et colorées de type shojo manga. Le découpage instinctif de l'ensemble place Nausicaä dans la catégorie des BD qui se lisent comme des story-boards de film. L'aventure est facile à visualiser, en un mot on pourrait la comparer au blockbuster "La Menace Fantôme", avec un scénario en plus.

Par conséquent, "Nausicaä" n'a que peu de ressemblances avec la plupart des manga, en revanche il est communément comparé à la BD occidentale.

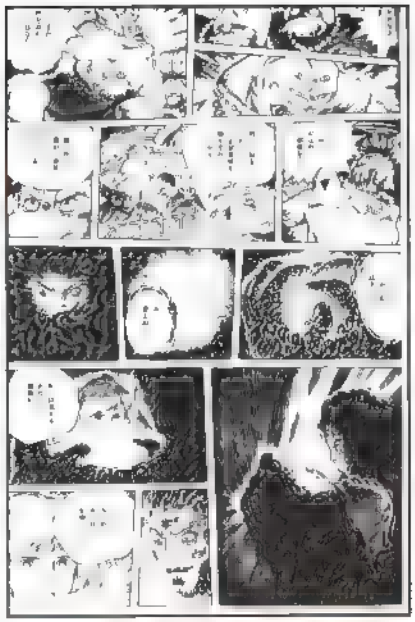
Pilote de guerre

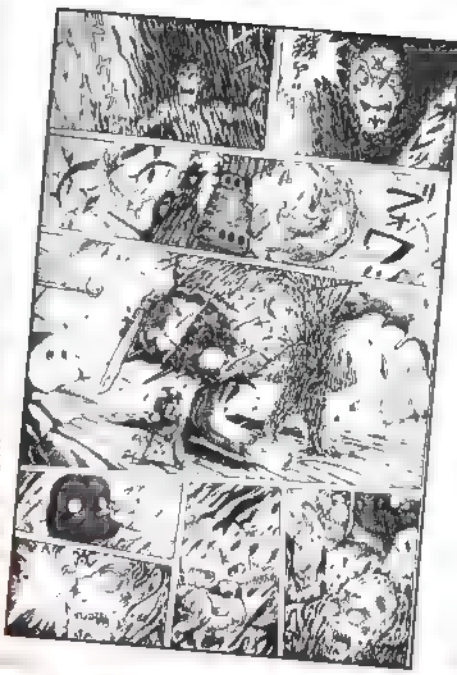
En tant qu'héroïne, Nausicaä est toute aussi noble que Shuna et Ashitaka : à cela s'ajoute une personnalité plus ouverte et charmante. Elle s'émerveille de ce monde qui l'entoure, ce qui est modéré par une certaine curiosité scientifique : peu d'héroïnes font des prélèvements dans des tubes à essai et les étudient au microscope. S'il y a quelque chose de particulièrement nippon en elle, ce serait son amour des insectes, créatures qui ont fasciné des générations de japonais, comme Tezuka et Satoshi Tajiri, le créateur des Pokémon. Nausicaä aime la nature et refuse la violence, refrénant parfois une rage destructrice à la vue de ce qui l'entoure. Inversement à la plupart des personnages d'héroïc-fantasy qui partent marginaux et s'épanouissent dans leurs aventures, Nausicaä est d'emblée l'héroïne idéalisée. La méthode de Miyazaki consiste à tout lui infliger pour qu'elle se brise. Nausicaä se retrouve impliquée dans de terribles batailles, éco-holocaustes, meurtres de masses, et fait face à la mort de ceux qu'elle aime. Elle se retrouve





confrontée à des dilemmes qui se soldent toujours dans le sang. Elle devient un personnage torturé, fermement décidée à faire le bien, sans tomber dans la haine ou le désespoir. D'une certaine façon, c'est un super héros (elle vole sur une aile volante miniature et possède des pouvoirs télépathiques) aussi vulnérable que puissante, et dont la victoire n'est jamais certaine.





Le Renard

A la bonté de Nausicaä sont opposées de multiples visions du mal, des personnes qui agissent par crainte, rage ou mus par des ambitions Nietzschéennes. Pour emprunter une phrase de Tolkien, Nausicaä parle souvent de "*mort et de la recherche de la non-mortalité*", cette quête de l'immortalité des méchants se heurte à la force qui lie Nausicaä à la nature. Le terme de méchant est ici trompeur : le manga ne fait pas un démon des personnages puisque Nausicaä prend très nettement le parti de dire "*Aime tes ennemis*" ce qui entraîne les personnages dans des histoires très complexes, qui en général ne se terminent pas où on l'entend. Dans Mononoke on peut rapprocher le personnage de Lady Eboshi de celui de Kushana. Ce général impitoyable commet des atrocités mais sera finalement un grand allié de la princesse des vents. Kushana est un personnage tout aussi complexe que Nausicaä. Elle gagne une dimension quasi Shakespearienne et les tournants de son destin reflètent la façon dont Miyazaki traite le péché et la rédemption.

Pour l'instant, il n'existe pas de traductions française de Nausicaä. Quel dommage ; ce travail stupéfiant appelle à plus de reconnaissance internationale, et non seulement pour sa qualité mais pour les élément qu'il apporte dans la compréhension de l'univers de Miyazaki. Il en va de même pour les autres manga dont l'article parle. De "L'île au trésor des animaux" à "Otto Carius", tous servent à étendre et à approfondir le monde de Miyazaki, et quel univers.

Alan Neal

Citadelle, écrite...

Le chat botté (*Nagagutsu wo haita neko*), 69. Basé sur le chat perché.

La tribu du désert (*Sabaku no tami*), 69-70. Publié à l'origine dans un journal pour enfants.

L'île au trésor des animaux (*Doubutsu takarajima*) 72. Base sur l'île au trésor de Stevenson.

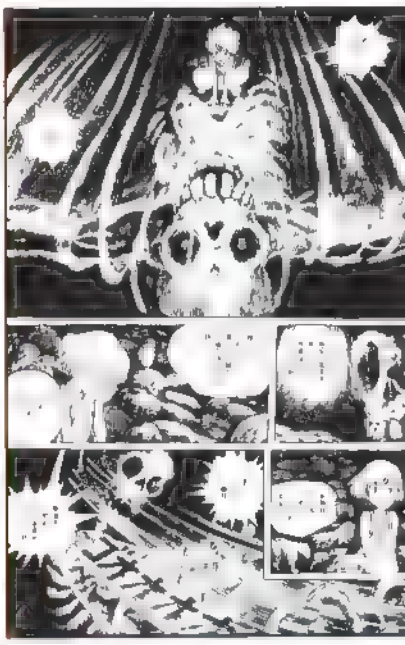
Nausicaä de la vallée du vent (*Kaze no tani no Naushika*). 82-94. Seul manga traduit en anglais de l'auteur (chez Viz International).

À ma soeur (*Imouto he*), 82.

Le voyage de Shuna (*Shuna no tabi*), 83. Manga à l'aquarelle de 147 pages.

Journal d'un rêve (*Zassou note*) 84. Essais graphiques pour la revue Model Graphix incluant **L'ère des hydravions** (*Hikoutei Jidai*), 89. 15 pages qui inspireront Porco Rosso.

Les tigres couverts de boue (*Doromamire no tora*). 98-99. Model Graphix, basé sur l'histoire d'Otto Carius.



Citadelle, animée

Étant donné la regrettable absence de traduction française des mangas de Miyazaki, il est plus connu en nos contrées au travers de sa production animée. Les plus célèbres de ses films sont sans doute ceux qu'il a réalisé avec le Studio Ghibli (qu'il a co-créé) au cours des deux dernières décennies. Parmi ceux-ci **Mon Voisin Totoro** et **Porco Rosso** sont disponibles en vidéo, et l'épique **Princesse Mononoke** vient de sortir sur nos écrans. On y retrouve nombre des thèmes chers à Miyazaki, évoqués dans Nausicaä.

Certains de ses travaux plus anciens sont aussi trouvables, comme le début de **Conan, fils du futur**, ou **Le château de Cagliostro**, qui met en scène Lupin III. Par ailleurs, il existe une version française de 84 de **Nausicaä**, quasi-introuvable.

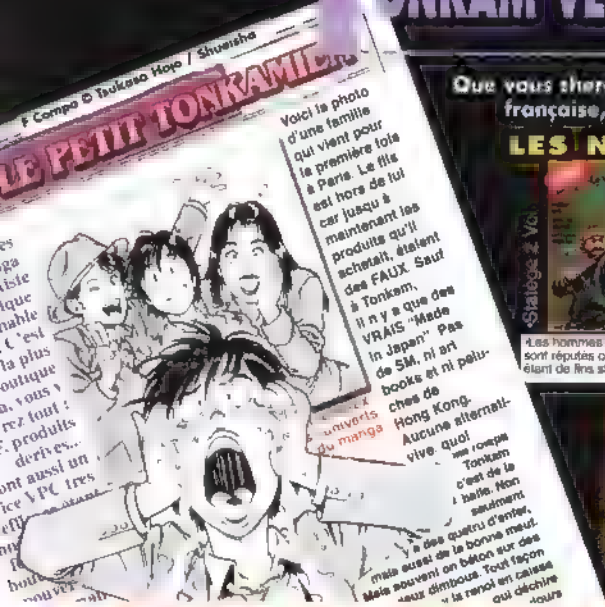
-Certains de ces films sont adaptés en *Anime Comics*. **Porco Rosso** en 4 volumes chez *Glénat*, 95. **Princesse Mononoke**, 2 volumes déjà parus chez *Glénat*.

-**Mon voisin Totoro** a fait l'objet d'un *Art-book* chez *Tonkam*.
-**La légende de Porco Rosso**, est un Art-book reprenant l'ère des hydravions, chez *Glénat (C'est le seul manga VF !!)*.

TONKAM VENTE PAR CORRESPONDANCE

TONKAM VPC

Que vous cherchiez de la version originale ou de la version française, toute la BD japonaise est chez Tonkam.


LE PETIT TONKAMI
Voici la photo d'une famille qui vient pour la première fois à Paris. Le fils est fan de lui car jusqu'à maintenant les produits qu'il achetait, étaient des FAUX. Sauf à Tonkam. Il n'y a que des VRAIS "Made in Japan". Pas de SM, ni art books et ni peluches de Hong Kong. Aucune alternative quoi!
Tonkam c'est de la balle. Non sérieusement, mais aussi de la bonne meuf. Mais souvent en béton sur des mecs dimbos. Tout façon, la rencontre est à des quatre d'entre, ils ont la tête dans les nuages, ils ne voient pas plus loin que le bout de leur nez.

•Les hommes de Boldk sont réputés comme étant de fins stratèges.

•Dernier volume de la saga. Le roi Gunard affronte Aoluo.

•Hikami est très jalouse de son alter-ego Cat's Eye dont Toshio est épris.

•Un groupe d'observateurs Alterna se réincarne sur terre mais dans quel but ?

•Masahiko découvre que Shion est active dans un film réalisé par son université

Mon voisin Totoro
Le film en images
Illustrations, interviews, ...

Art Book en VF 150F

LES SÉRIES CULTES

TITRES DISPONIBLES

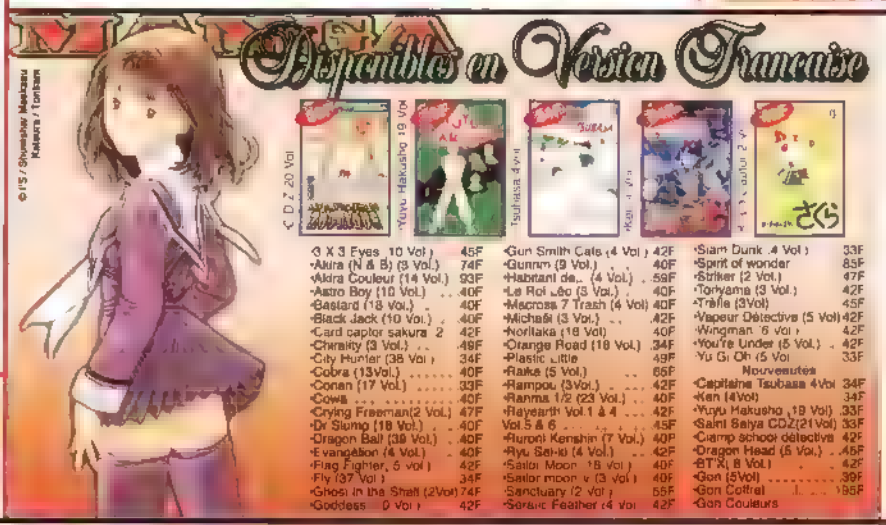
•Amer Beton (3 Vol.) ... 55F
•Asatte Dance (7 Vol.) ... 55F
•Bouddha (8 Vol.) ... 55F
•Cat's Eye (8 Vol.) ... 59F
•Céka (5 Vol.) ... 55F
•Cyber Weapon Z (8Vol) ... 75F
•DNA (5 Vol.) ... 30F
•Frère du Japon ... 55F
•Fushigi Yugi (18 Vol.) ... 32F
Volumes 1-4-5-7-11 Rupture
•Le Cadeau de l'Ange ... 32F
•Le Temps des Cerisiers ... 32F
•Les 3Adolf (4 Vol.) ... 55F
•Mélodie de Jenny ... 32F
•Rash (2 Vol.) ... 32F
Volumes 1 Rupture
•RG Veda Vol 1 à 8 ... 45F
Vol1 2-3-5-9-10 Rupture
•Shadow Lady (3 Vol.) ... 30F
•Sous un Rayon (3 Vol.) ... 30F
Volumes 2 Rupture
•Tokyo Babylon (7 Vol.) ... 45F
Volumes 2 -5-6-7 Rupture
•Tough Vol 4 ... 48F
•Vidéo Girl Ai (15 Vol.) ... 30F
Volumes 11-15 Rupture
•X de Clamp (12 Vol.) ... 30F
Volumes 2-3-11 Rupture
•Zetman ... 30F

TONKAM MANGA EDITION FRANÇAISE

CASSETTES VIDEO

•Albator 84 D ... 480F
•Cobra D ... 490F
•Dragon ball Z Vol1 D ... 539F
•Il était une fois espace ... 499F
•Ken série TV Vol 1 D ... 539F
•Ken série TV Vol 2 D ... 539F
•Mystérieuses cités d'or ... 485F
•Saint Seiya San Vol1 D ... 539F
•Saint Seiya San Vol2 D ... 539F
•Sankukai D ... 490F
•Slayers S ... 269F
Tom Sawyer D ... 349F
•Tom Sawyer Coffret 2 D ... 349F
•L'Empire des 5 D ... 499F
•Nicky Larson D ... 539F
•X-Or Coffret 2 D ... 590F
•Dragon Ball D ... 539F
Goldorack le film D
•Lain 3K7 S ... 129F
•Slayers Next 2K7 S ... 129F
•vayce 4K7 D ... 99F
•Culey Honey / 4K7 D ... 129F
•Ulysse 31 6K7 D ... 99F
•Ken 2 6K7 S ... 29F
•Ah my Goddess 3K7 S ... 110F
•Albator 78/ 4K7 S ... 129F
•Atoragon S ... 110F
•Blue Seed / 9K7 D ... 129F
•Captain Flam / 13K7 D ... 129F
•CDZ Poseidon / 4K7 D ... 129F
•Conan D ... 99F
•Deus S ... 110F
•DN Sight 999 9 D ... 129F
•Dragon Ball GT 3K7 D ... 129F
•Dragon Ball Z Film 2 D ... 129F
•El Hazard 5K7 D ... 109F
•Emeraldas 1K7 D ... 129F
•Escaflowne 9K7 S ... 129F
•Evangélion/ 9K7 S ... 129F
•Gall Force 2K7 S ... 110F
•Goldorack le film D ... 129F
•Iria 2K7 D ... 129F
•L'Empire des 5 / 4K7 D ... 99F
•Macross Plus 4K7 D ... 129F
•Nadia / 10K7 D ... 129F
•Olive & Tom 4K7 D ... 129F
•Princesse Sarah / 4K7 ... 129F
•Réincarnations Clip S ... 99F
•Rhéa Gall Force S ... 110F
•Robotech 9K7 D ... 129F
•Sailor Moon SS 5K7 D ... 129F
•Saint Seiya Sanctuaire ... 99F
•Salamander 2K7 S ... 110F
•San ku kai 9K7 D ... 99F
•Slam Dunk 2K7 D ... 129F
•Slayers 3K7 S ... 109F
•Slayers Film S ... 109F
•Slayers TV 8K7 S ... 129F
•Street Fighter 2V 8K7 ... 129F
•Tekken D ... 129F
•Très Cher Frère 4K7 D ... 129F
•Urusei Yatsura S ... 130F
•Vampire Hunter/ 4K7 ... 129F
•X-Or 5K7 D ... 99F
•Yohko 3K7 S ... 110F
D oubliée S ous titrée

•Eté de Kikujiro de Joe Hisaishi 220F
•Macross Box 3 CD complet 480F
•Kimagure OR Tokimeki Toni 210F
•Final Fantasy Tactic 230F

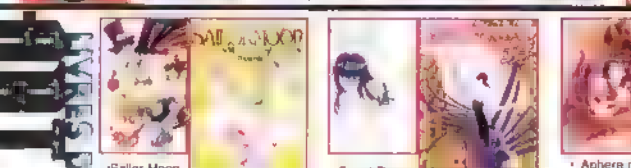


Disponibles en Version Française

•3 X 3 Eyes 10 Vol.) ... 45F
•Akira (N & B) (3 Vol.) ... 74F
•Akira Couleur (14 Vol.) ... 93F
•Astro Boy (10 Vol.) ... 40F
•Bastard (18 Vol.) ... 40F
•Black Jack (10 Vol.) ... 40F
•Card captor sakura 2 ... 42F
•Chrality (3 Vol.) ... 49F
•City Hunter (38 Vol.) ... 34F
•Cobra (13Vol.) ... 40F
•Conan (17 Vol.) ... 33F
•Cowa ... 40F
•Crying Freeman(2 Vol.) ... 47F
•Dr Slump (18 Vol.) ... 40F
•Dragon Ball (39 Vol.) ... 40F
•Evangélion (4 Vol.) ... 40F
•Fiag Fighter, 5 vol) ... 42F
•Fly (37 Vol) ... 34F
•Ghost in the Shell (2Vol) ... 74F
•Goddess D Vol) ... 42F
•Gun Smith Cats (4 Vol) ... 42F
•Gunnm (3 Vol.) ... 40F
•Habitant de.. (4 Vol.) ... 59F
•Le Roi Léo (3 Vol.) ... 40F
•Macross 7 Trash (4 Vol) ... 40F
•Michaël (3 Vol.) ... 42F
•Norltaka (18 Vol) ... 40F
•Orange Road (18 Vol.) ... 34F
•Plastic Little ... 49F
•Rake (5 Vol.) ... 66F
•Rampou (3Vol.) ... 42F
•Ranma 1/2 (23 Vol.) ... 40F
•Rayearth Vol.1 à 4 ... 42F
Vol.5 à 6 ... 45F
•Rurouni Kenshin (7 Vol.) ... 40F
•Ryu Sei-lo (4 Vol.) ... 42F
•Sailor Moon 18 vol) ... 40F
•Sailor moon v (3 vol) ... 40F
Sanctuary (2 vol) ... 55F
•Seraph Feather (4 Vol ... 42F
•Slam Dunk (4 Vol) ... 33F
•Spirit of wonder ... 85F
•Striker (2 Vol.) ... 47F
•Toriyama (3 Vol.) ... 42F
•Trèfle (3Vol) ... 45F
•Vapeur Détective (5 Vol) ... 42F
•Wingman (6 Vol) ... 42F
•You're Under (5 Vol.) ... 42F
•Yu Gi Oh (5 Vol ... 33F

Nouveautés

•Capitaine Tsubasa 4 Vol ... 34F
•Ken (4Vol) ... 34F
•Yuyu Hakusho (19 Vol) ... 33F
•Saint Seiya CDZ(21Vol) ... 33F
•Clamp school détective ... 42F
•Dragon Head (5 Vol.) ... 45F
•ET'X(8 Vol.) ... 42F
•Gon (5Vol) ... 39F
•Gon Coffret ... 195F
•Gon Couleurs



•Sailor Moon Anime 240F
•Count Down 2 OVA 220F
•Aphere de Yui Toshiki 190F
•AIC 295F
•Sadamoto Alpha 285F
Loose Socks Julin 150F
Kakunouchi Naomi 200F
Steam Detective TV 275F
Metal Gear Illust 505F
Fushigi Yugi Illust 220F
Seraphic Feather 285F
Samurai Spirit Illust 210F
Rurouni Kenshin Illustrations 195F
Giga Kaizo Art Décord des films de Ghibli 295F

Art books divers

•4C de Masakasu Katsura ... 350F
•Atsuko Ishida ... 210F
•Black Jack Illustration ... 230F
•Bronze Zetsuai ... 205F
•Card Captor Sakura Illust ... 200F
•Clamp Gakuen Guide Officiel ... 145F
•Celsa Illustrations ... 145F
•Der Mond de Yoshiyuki Sadamodo ... 190F
Evangélion Illust ... 365
•Eccelente de Mutsumi Inomata ... 200F
•Exist d'Okazaki (Elémentalor) ... 925F
•Gasaraki Film Book Vol.1 ... 160F
•Gasaraki Film Book Vol.2 ... 160F
•Gundam Ep1 / 100% ... 125F
•Hydrogène ... 475F
•Kazuna Kodaka Illustrations ... 230F
•Kenichi Sonoda Art Works ... 260F
•Loose Sock ... 150F
•Lupin in Wonderland ... 180F
•Magic Knight Rayearth Vol 2 ... 220F
•Mobile Suit Gundam III Vol 1 ... 255F
•Mobile Suit Gundam III vol 2 ... 250F
•Mobile Suit Gundam III vol 3 ... 250F
•Narumi Kakinouchi (Myu) ... 200F
•Oppo de Miuchi Hayase ... 230F
•Please Save my Earth Vol 1 ... 160F
•Please Save my Earth Vol 2 ... 160F
•Please S. Vol 3 Final Book ... 160F
•Restart Cyber Weapon Z Illust ... 145F
•Rasen Kaimu Tashibana ... 190F
•Sakura War Illustrations Vol 1 ... 200F
•Sakura War Illustrations Vol 2 ... 200F
•Sakura War OVA Fan Vol 1 ... 190F
•Sakura War OVA Fan Vol 2 ... 190F
•Sai d'Inomata Mutsumi ... 240F
•Slayers Illustrations Vol 1 ... 200F
•Slayers / Vol.2 (Dra-mata) ... 210F
•Slayers Motion picture (film) ... 150F
•Spriggan The Movie ... 195F
•Steam Detective TV anime ... 275F
•Super Robot Génération ... 220F
•Tagun Art book ... 130F
•Taiyo Matsumoto 100 ... 255F
•Taiyo Matsumoto 101 ... 260F
•Tarot World de Tooko Miyagi ... 125F
•Tokyo Babylon Photograph ... 220F
•Waltz Reiko Shimizu ... 165F
X perfect movie (Clamp) ... 205F

Art book Masamune Shirow

•Intron Depot 1 ... 245F
•Intron Depot 2 Blades ... 295F
•Analyse Ghost in the Shell ... 185F
•Memories of Four Seasons ... 335F
(character design des persos)

Art book Miyazaki Takahata

•Water Color Miyazaki Illust ... 290F
•Art of Totoro ... 265F
•Art of Laputa ... 265F
•Art of Nausicäa ... 265F
•Art of Mononoke Hime ... 290F
•Mononoke Hime R Album ... 120F

Art book Satoshi Urushihara

•Langriisser I ... 200F
•Legend of Langriser II ... 220F

Art book Jeux vidéos

•King of Fighter Illust ... 230F
•Eve Lost One ... 230F
•Kaleidoscope ... 195F
•SNK Illustrations ... 200F
•Samurai Spirits Illust (Gamest mook vol.18) ... 210F

Cartes potales

•Bio Hazard II Resident Evil ... 210F
•Card Captor Sakura ... 84F
•Angel Voice (Angel Sanctuary) ... 125F
•Mononoke Hime 10 cartes. ... 53F
•Galaxy Express 999 ... 63F
•Evangelion 9 cartes) ... 84F
•Evangelion (3 cartes) ... 50F

© Video Girl Romeny Shoeshar Masakasu Katsura

TONKAM VPC

BON DE COMMANDE TONKAM

(Exemple 2)

Désignation	Prix unitaire	Quantité	Total

Frais d'envoi normal 35FF. Maximum ... articles et 5Kg. Recommandé + envoi rapide 55F. Maximum 3 articles ... supplément envoi recommandé + 45F. Supplément envoi contre-remboursement + 42FF. Pour toute commande au delà de ... articles ou supérieure à 5Kg, nous consulter par ... Pour tout renseignement nous contacter le mardi de ... 2h00 à 18 h 30. Supplément poster frais d'envoi 25F

CI-JOINT MON REGLEMENT PAR

☐ CHEQUE ☐ MANDAT CASH ☐ MANDAT INTERNATIONAL

☐ CB ...

Signature..... Expire le ...

NOM PRENOM AGE

ADRESSE CODE POSTAL

VILLE Tel

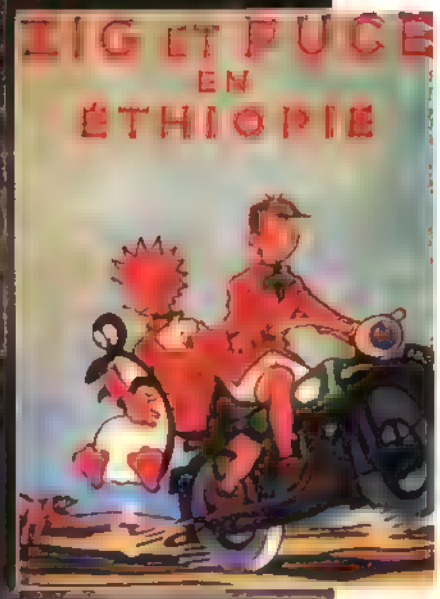
TONKAM BASTILLE: 29 Rue Keller 75011 Paris Tel: 01 47 00 78 38
TONKAM MONGE 24 Rue Monge 75005 Paris Tel: 01 46 33 90 30

Pour tes autres sorties en version ... CD, LD ... et pour connaître l'actualité ... gratuit MANGAVORACES.

* Contre enveloppe A4 affranchie à 6 70FF à votre nom et adresse

Pour toute commande supérieure à 300F (hors frais de port), recevez GRATUITEMENT le manga TOUGH 1 en français. Pour cela joindre le bon ci-joint (IMPÉRATIF) à votre commande. Dans la limite des stocks disponibles

TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.



De 1827 à nos jours, la bédé a parcouru un chemin phénoménal. De nombreux personnages se sont passés le flambeau comme le font les stars du grand écran. Et tout comme au cinéma, il y a des héros qui sont restés cramponnés à leur notoriété. Zig et Puce puis Tintin sont le parfait exemple d'un parcours sans fautes.

Le Bédéphil

St Ogan, Hergé

Un pingouin vedette nationale ?

Prévu à l origine pour combler un manque publicitaire dans l'hebdomadaire "Dimanche illustré", Zig et Puce voient le jour sous la plume de Alain St Ogan en 1925. Les deux petits garnements connaissent rapidement un succès phénoménal. La recette est fort simple : trois personnages simples et attachants. Zig est grand, Puce est un petit gros aux cheveux roux et pour parfaire le tableau, nos deux lascars sont perpétuellement accompagnés par un pingouin nommé Alfred. Ils sont également suivis par une cohorte de seconds rôles qu'ils rencontrent au fur et à mesure de leurs aventures. Les cases sont claires et lisibles, et surtout des bulles viennent prendre la place des encarts textes habituellement utilisés dans les bédés de l'époque.

Le grand changement se situe au niveau du phénomène créé par les trois compères. Pour l une des toutes premières fois, des personnages de BD européens sortent de leurs albums. Ils envahissent tous les médias : cinéma, théâtre, disques. Bref, ils travaillent leur image. Ils se montrent avec des stars des années 30 et Alfred arrive même par un coup de maître à devenir la mascotte de nombreux aviateurs français et du président de la Republique française de l'époque : Gaston Doumergue. Ils font aussi du marketing avec des jeux et des figurines à leurs effigies Tout ça une bonne cinquantaine d années avant Lara, sa Seat et ses barres au chocolat

La carrière de Zig et Puce va durer ainsi pendant trente et une longues années (1956) au terme desquelles ils feront leurs adieux officiels au public. Seul, Alfred le Pingouin continuera une carrière solo à partir de 1974 comme mascotte du salon de la bédé d'Angoulême en hommage à son créateur. Malheureusement, la gloire ne dure qu'un temps et le gentil pingouin se fera moucher la chandelle par un petit reporter belge et son chien, quand l'Alphart remplacera l'Alfred pour célébrer les lauréat du festival.

UN REMORQUEUR INATTENDU
VOILÀ LA NUIT QUI VIENT
NOUS N'AVONS PAS D'ANCRE
J'AI UNE IDÉE... L'APIN DE FOND CI... JE VAIS PLONGER ET NOUE AMARRER À UN ROCHER
SE PRÉPARE UN NOEUD COULANT
J'RÊVE ! PUCE REMORQUE LE BATEAU !!

En haut à gauche, apparaissent Zig et Puce, un petit air de colonie ? (Réédité chez Glénat.)

Ci-dessus, un exemple-type, des planches de Saint Ogan, déjà on peut constater que les phylactères sont apparus.

À gauche, la première super-star de la bédé : le cheval ! Non, c'est Alfred, le super-pingouin, mascotte (presque) éternelle...

Reporter en herbe

Bien avant l avènement de Zig et Puce, le 22 mai 1906, se prépare un autre grand tournant pour le monde de la bande dessinée. Quelque part dans Bruxelles, le petit George Remi vient de naître ("Il est né le divin enfant..."). Pour les ignares, George Remi n'est autre que Hergé, le papa de "Quick et Flupke", de "Popol et Virginie", de "Jo, Zette et Jocko" et surtout de "Tintin" reporter au Petit Vingtième.

George Remi commence sa carrière de dessinateur au collège dans des revues scout dont il fait partie. Ses études achevées, Hergé, puisque c'est ainsi qu'il signe désormais ses œuvres, est engagé par le journal "Vingtième siecle" au service des abonnements. Le voila entré dans le monde de la presse et il compte bien y rester. Pendant les deux années qui suivent, il en profite pour dessiner "Totor, CP des Hannetons", premiers balbutiements de Tintin dans le Boy Scout Belge. En 1928, Hergé est nommé rédacteur en chef du "Petit Vingtième" (supplément pour les enfants du Vingtième Siècle) et Tintin en devient l'emblème

C'est la naissance d'un Mythe (avec un grand M) qui n'est pas près de s'éteindre. Le 10 janvier 1929, Tintin et son chien Milou quittent Bruxelles pour Moscou en quête de leur première aventure "Au Pays des Soviets". D'abord publiée sous forme de petits épisodes dans "Le Petit Vingtième", cette aventure sera publiée sous le format d'un album en 1930. Le succès du petit gars en culottes de golf est immédiat.

Tout au long de ses aventures, Tintin évolue, il s'affirme. Au début, Tintin ne parle pas beaucoup ou seulement à lui-même, voire quelques fois à son chien Milou. Puis il se sociabilise, communique de plus en plus volontiers avec les autres. Le tournant décisif intervient dans le cinquième album (Le Lotus Bleu en 1936) ou Tintin va apprendre à penser par lui même en prenant ouvertement parti pour le peuple Chinois et ne plus être le reflet de la société qui l'a créé. Ce changement intervient avec la rencontre entre Hergé et Thang-Tchong-Jen qui l'aiguille dans sa recherche de documentation sur la culture asiatique Celui-ci deviendra d'ailleurs un des meilleurs amis de Tintin sous les traits de Tchang

Et notre ami continue son petit bonhomme de chemin, d'aventure en aventure, de rencontre en rencontre et d'évolution en évolution. Un nouveau tournant arrive avec "Tintin au Tibet" en 1960.

Comme tous les héros, il arrive un moment ou il faut que celui-ci se remette en cause, qu'il trouve une sorte de Pourquoi du Comment" et Tintin n'échappe pas à cette règle Pour lui, la grande quête du "moi intérieur" se matérialise une nouvelle fois sous les traits de son ami Tchang perdu dans les montagnes du Népal suite au crash de son avion Les convictions de Tintin sont mises à rude épreuve tout au long de son periple. Continuer toujours plus loin alors que tout espoir semble perdu et que les autres ont abandonné depuis longtemps Mais maitre Yoda l'a dit : "les amis du héros sont faits pour souffrir et c'est en cela que le héros trouve la force d avancer"

Et les aventures s'enchainent les unes après les autres, tout au long de vingt-quatre albums (parfois, certains seront réedités et remanies pour mieux correspondre à l époque), pendant cinquante-sept ans, pour finir avec "Tintin et l'Alph'Art"(1986) qui sera publié macbevé après la mort d'Hergé en 1983. Tintin aura touché à tout. La science fiction avec "On a marché sur la Lune" (1954) ou le "Vol 714 pour Sydney" (1968), la chasse aux trésors dans le "Secret de la Licorne" et "Le Trésor de Racham le Rouge"(1943-44), magouille et intrigue politique...

Peu de héros auront eu un parcours aussi passionnant que celui de Tintin (il a réussi à survivre à la Seconde Guerre Mondiale). D'abord adulé par les Belges puis par le monde entier lors de son passage en couleurs, Tintin a su toucher un large public Héros universel, il connaîtra de multiples adaptations au cinéma ou à la télévision, en film comme en dessin animé. Qui n'a pas un album ou deux cachés au fin fond de sa bibliothèque ? Hergé, quant à lui, a indéniablement marqué sa génération ainsi que les suivantes par son style de dessin dit de la "Ligne Claire", mais ceci est une autre histoire qui vous sera comptée une prochaine fois...

J.D. Bélanger.

En haut à droite, le tout premier et le plus mythique des Tintin, qui a attendu 73 pour être réédité au delà des 5000 premiers et rarissimes exemplaires...

➔ En haut à gauche, le petit vingtième annonce la fin de la guerre.

Au milieu, le plus célèbre des vases de Chine.

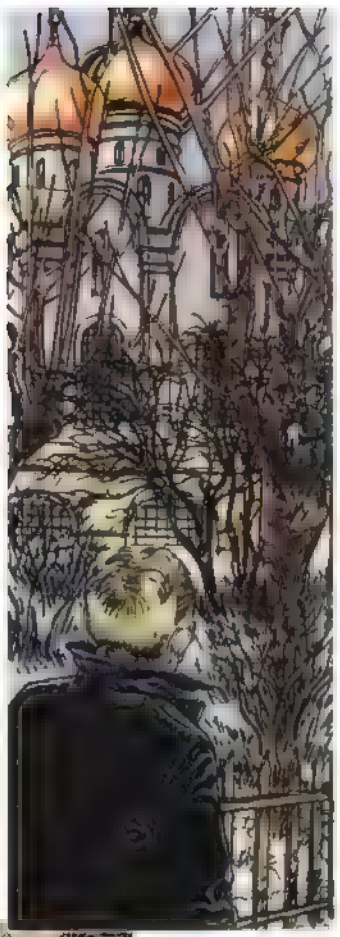
Ci-contre, en 1940, le crabe aux pinces d'or révèle les premières gouttes d'un sacré capitaine. (Notez que l'édition originale de cet album diffère d'une case !)

Pour en savoir plus, lisez "Le monde d'Hergé", de *Benoît Peeters*, édité, comme Tintin, par Casterman.

➔ Ci-dessus, En 1950, presque vingt ans avant Armstrong, Tintin marche sur la Lune.

BOUCHE DU DIABLE

Jérome Charyn
François Boucq

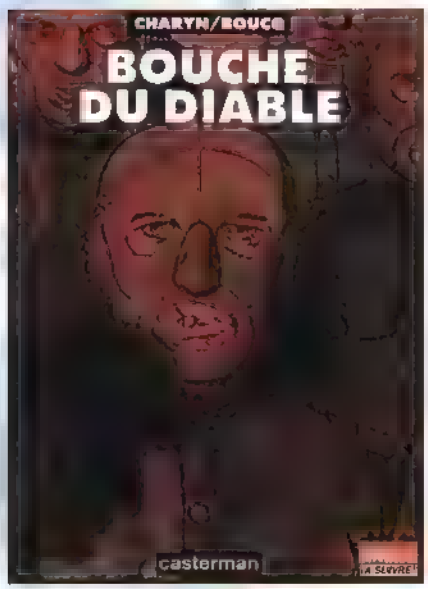


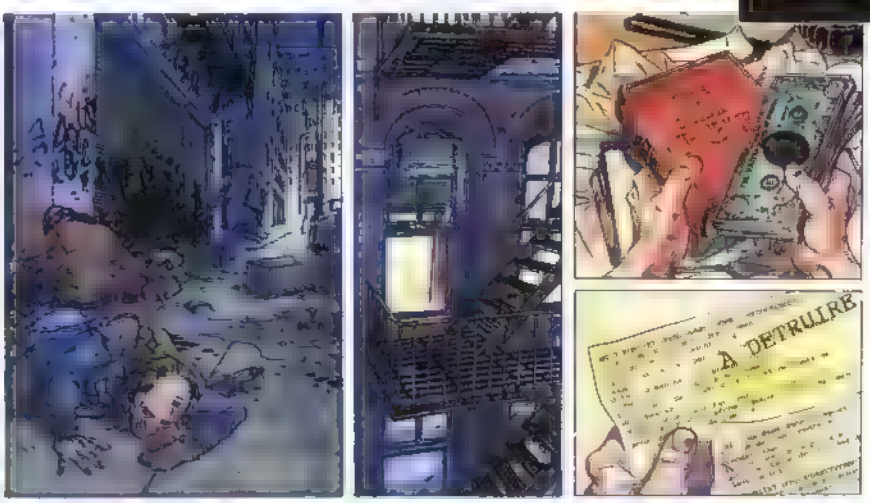
Qui ne connaît pas au moins une histoire d'agent du KGB infiltré aux États-Unis durant la guerre froide ? Ces espions surentraînés deviennent des américains plus vrais que nature, s'accomodant avec sang-froid des risques à encourir venant aussi bien du camp américain que du russe. Ce monde aux details multiples et perturbants est ici adapté en bande dessinée dans une version bien insolite.

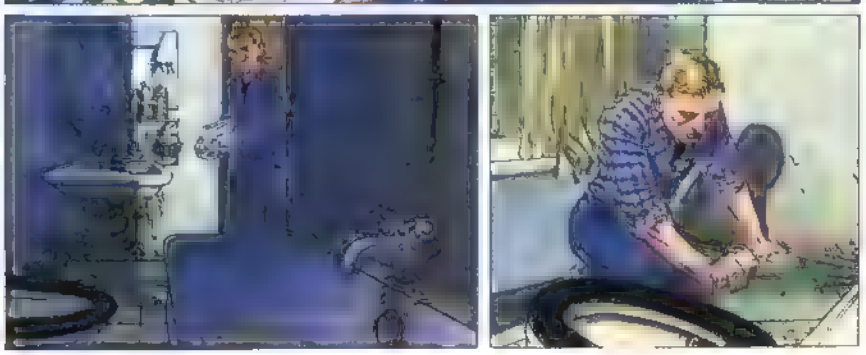
Du scénario particulièrement bien ficelé et surprenant à plus d'une reprise au dessin réaliste et hyperdétaillé de Boucq, on est promené, haletant, durant les cent vingt pages de l'album.

Sans reprendre son souffle on dévore cette fresque qui ne manque pas d'explorer les ouvertures mystiques et religieuses que la confrontation de ces cultures nous offre ..

Bouche du Diable
CASTERMAN 1994







Que ce soit à la couleur avec Reflets d'écume, ou par la suite dans Bloodline puis la Geste des Chevalier-Dragons, Alberto Varanda est décidément un auteur icônoclaste. Ni dans la technique, où chaque album repousse plus loin les limites de ce qu'il sait faire, ni dans le propos, que ses scénaristes lui cousent toujours sur mesure, l'auteur du prochain Paradis Perdu ne se laisse aller à la simplicité.
En attendant donc le prochain choc à l'ouverture de l'album, il nous livre quelques réflexions.

ALBERTO VARANDA

EK : ***Revenons tout d'abord aux premières planches, tes premiers albums étaient en couleur, c'était plus facile de commencer par là ?***

Oui. C'est vrai que je l ai fait en couleurs directes Mon trait a été refusé plusieurs fois, par plein d'éditeurs au départ, donc j'ai dis que j'allais tenter le tout pour le tout, et ça a plu, donc j'ai fait ça, voilà.

E : ***Alors toi aussi, tu t'es pris la galère avec les éditeurs, "Tu cognes à la porte, et..." ?***

Je ne donnerai pas de nom, mais il y a plein d'éditeurs qui m'ont refusé, et plusieurs fois !

E : ***Ils doivent se mordre les doigts !***

Oui, il y a un petit coté satisfaisant à le rappeler de temps en temps ! *(rires)*

Pendant qu'on faisait Reflets d'écume, je dessinais toujours pour le jeu de rôles ; j'ai travaillé mon graphisme jusqu à ce qu'il soit à peu pres au point et ça a donné Bloodline.

E : ***Avant de travailler dans la BD tu as fait beaucoup d'illustration, il y a d'autres contraintes par rapport à la BD ?***

C'est plus long !!

E : ***Quand tu dis que tu as travaillé ton graphisme, qu'est-ce qu'il y a de changé ?***

On sait dessiner, mais après il y a le style qui peut pêcher, il ne se démarque pas du reste, ou il n'est pas franc, ou on ne négocie pas bien le noir du blanc, on se plante dans des profondeurs qu'on ne maîtrise pas : Le trait noir il est "noir-noir", donc il faut savoir l alléger quand il le faut et l'appuyer quand il le faut. Et puis moi, au début, j'encrais soit à la plume, soit au stylo, soit au feutre, et il n'y avait rien qui me convenait, c'est quand j'ai découvert le pinceau qu'il y a eu un bond en avant.

Je n aime pas la plume parce que ça gratte le papier, il faut qu'elle épouse le sens du papier, donc ce n est pas naturel et je n'y arrive pas en fait. Le pinceau c est bien ; encore faut-il bien le maîtriser, parce que c'est très lâche.

E : ***Il y a un coté liberté, c'est pas plus mal aussi ?***

Oui, sauf que moi j'utilise le pinceau comme une plume, qui n'a pas les contraintes de la plume. J'essaie de garder une parfaite maîtrise, donc je ne le laisse pas aller où il veut.

E : ***Et sinon, tu travaillais déjà avec tes scénaristes à l'époque, ou tu cherchais avec ta première BD ?***

Ma première BD, je l'avais debutée aux Humanos, et je me suis fais remercier avant la fin de l'album, qui n'est jamais sorti.

E : ***Tu en as des traces chez toi ?***

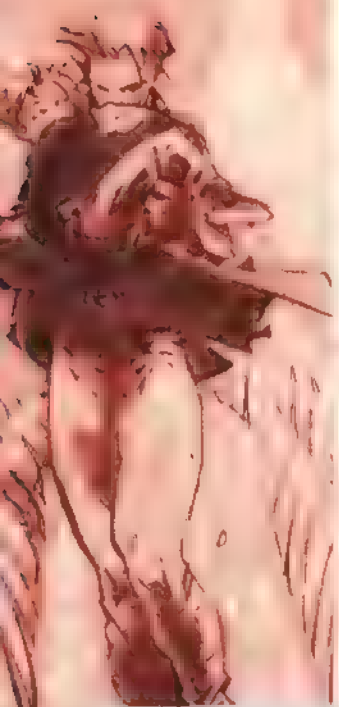
Oui, j'ai l'album entier, et c est de l'humour... Ça fait 10 ans qu il est là...

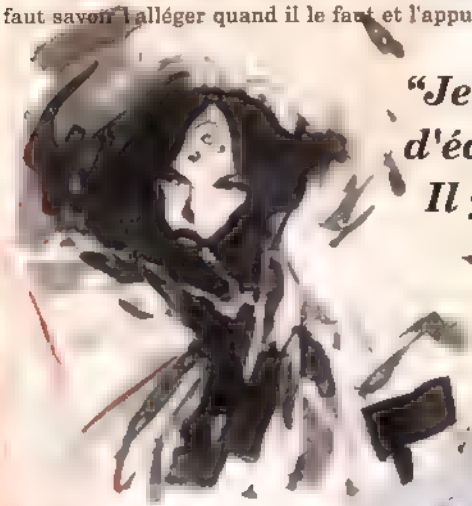
E : ***Et tu comptes le faire publier ?***

Non, je ne veux pas perdre le public, déjà que j'en perds entre Reflets d'écume, la Geste et Bloodline, ça n'a aucun rapport. Si maintenant j'amène un album humour, ils vont se dire, "Ben attend, nous on attend Reflets d écume depuis cinq ans, et il nous fait un album comique", va leur expliquer que ça fait 10 ans qu'il est fait..

E : ***C'est vrai qu'il y a un coté pas fini à tes séries...***

Il n'y a que Reflets d'écume qu'on a arrêté, c'est l'éditeur qui l'a bloqué, il n'en veut pas pour l'instant Bloodline continue..



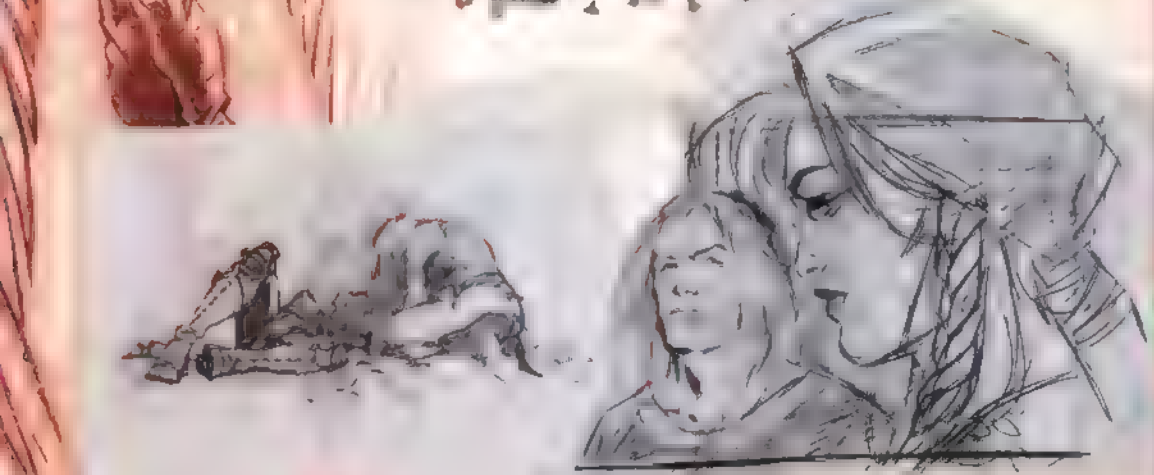


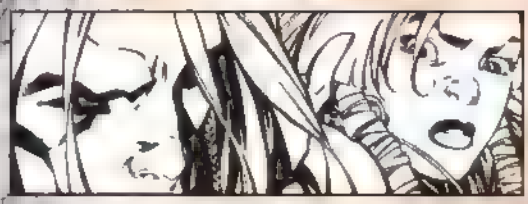
"Je ne donnerai pas de nom, mais il y a plei
d'éditeurs qui m'ont refusé, et plusieurs fois
Il y a un petit côté satisfaisant à le rappele
de temps en temps...

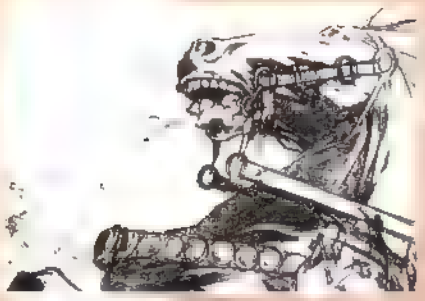
À gauche, une étude à l'aquarelle, en quelques coups de pinceau.

Ci-dessous, les crayonnés sur calque de la Geste, prête à être reportée puis encrés.

À droite, "J'veux descendre !!" "T'en fais pas t'en auras !" Reflets d'écume. (Vents d'Ouest)







Ci-dessus, crayonné, encrage net et précis ou couleur directe, le talent exige d'exceller dans tous les domaines...

Crayonné de la planche 19 de la Geste... En voilà une qui tourne les têtes !

Ci-dessus, tournez-vous vers la peinture de Turner ou de Monet pour retrouver ces ambiances...

E : *Il se peut qu'un jour Reflets d'écume se réveille et demande la suite ?*

Peut être mais je ne sais pas si j'ai envie d'en faire un troisième, je ne sais pas. Il se sera écoulé 5, 6, 7 ans et je ne vais plus peindre de la même façon...

E : *La coupure ne tombe pas au bon moment, c'est dommage !*

Oui, en arrêtant après le deux, ça tombe sur un album à suivre. Ils auraient mieux fait de l'arrêter au tome un

E : *C'est extraordinaire que ça parle de l'histoire de la petite sirène, j'ai trouvé que vous arriviez à mettre en place toute une imagerie politique autour.*

Ben, la petite Sirene, c'est le prétexte, en fait, c'est le fil conducteur qui traverse des événements et des personnes et qui influence leurs choix et leurs décisions. Le prince n'aurait pas rencontré la petite sirène, il ne serait peut-être pas mort

E : *C'est vraiment beau, puis j'ai trouvé ça très balaise au niveau du scénario. Avec les sirènes comme prétexte, ça aurait pu être n'importe quelle image de racisme.*

Ah oui ! On n'a pas pris le parti de raconter l histoire d'une sirène, d'ailleurs, on ne la voit jamais !

E : *C'est vraiment le fait que ce soit une créature qui ne leur ressemble pas...*

...Qui justifie que le clergé veuille la tuer

(..) C'était peut-être un peu trop littéraire, et le public n'a pas.. Enfin le peu de gens qui l'ont acheté ont beaucoup aimé.

E : *Je pense qu'à le lire, c'est extraordinaire...*

On aurait du distribuer le bouquin à 100 000 personnes et voir le nombre d'entre-eux qui auraient rendus l'album...il y a des libraires qui font ça : ils filent des bouquins aux lecteurs, et disent "je suis sur que ça va te plaire, s'il ne te plait pas, tu me le rends et tu ne le paies pas."

La plupart du temps, ils ne se trompent pas .. La personne ne le ramène pas !

E : *C'est peut-être un album déroutant, puis la couleur a une telle densité...*

Ah, oui, ça a sûrement dérouté ! Mais en même temps, j'aurais fais un truc en noir et blanc, ça n aurait pas permis d'accrocher. Maintenant, avec le recul, j en aurais peut-être fait quelque chose de différent.

E : *C'est vraiment bizarre, pour moi, c'est un album qui n'a pas dû être lu, parce que quand tu le lis, c'est vraiment un livre qui sort de l'ordinaire.*

Mais il y a toujours des gens qui ne rentrent pas dedans, et il y en a plein qui se sont perdus au 2, parce que narrativement, on a voulu mettre plus de trucs "expérimentaux", des systèmes de narration très compliqués et il y a plein de gens qui se sont perdus. Le passage de l'Opéra, par exemple, il y a plein de gens qui se sont paumés, même les scénaristes ont dit qu'on allait trop loin dans les substitutions de narration. On a perdu un lectorat en route, c'est incroyable

Le but du jeu était quand même de progresser. On a voulu aller trop loin, mine de rien, on a fait de l'expérimental.

E : *Qu'est-ce que c'est "faire de l'expérimental" ?*

En fait, on a travaillé les ellipses au maximum pour savoir jusqu'où on pouvait se permettre d aller, sans pour autant perdre les lecteurs. On a dû pousser trop loin.

Mais maintenant je n'y pense plus. Je m'amuse autrement : je prends un plaisir graphique

ALBERTO VARANDA

E ***Plus qu'au niveau de la narration ?***

Pour moi, la narration fait partie du graphisme. L histoire en elle-même pourrait être classique, si moi j'y trouve un intérêt graphique, je suis partant. Le fait de dessiner un dragon est un challenge, de dessiner des chevaux ou des nattes dans le vent... J ai pris mon plaisir là où il était

E ***Au niveau du scénario un titre comme la Geste, c'est quand même moins riche...***

Ce n est pas plus pauvre que 90 % des BDs. Ce n'est même pas que c'est pauvre, c'est un scénario de base, classique. On part d'un point A, on va au point B et entre temps il se passe des trucs, un petit coup de théâtre... C'est une recette... et en même temps ça marche.

E : ***Et ça n'a pas un coté assez rageur de se dire : Tu fais un truc relativement classique, tu mets deux ou trois ingrédients dedans, comme ajouter "Dragon" dans le titre de la BD et ça va marcher beaucoup mieux que tout ce sur quoi tu as bien pu te casser la tête ?***

Il n'y a pas de frustration pour le dessinateur, c'est prendre parti d'aimer son boulot de graphiste. Moi je m'amuse comme un fou en pensant éclairage/ombre, lumière, champ/contre champ. Je m amuse quelque soit le sujet en fait. Il pourrait même ne pas y avoir d histoire... et ça s'appellerait de l illustration, si tu prends ce parti là en tout cas.

Disons, le scénariste-lui, oui. En même temps, eux en tant que scénaristes, ils savaient très bien qu'on allait prendre une recette éprouvée et qu'on allait en faire autre chose .. Qu'on allait essayer de rajouter des petits trucs.

E : ***C'est de plus en plus rare les histoires en un tome.***

Et c'est frustrant parce qu'on ne peut pas developper et puis 46 pages c'est court. On laisse plein de portes ouvertes. On a semé des indices un peu partout. Si la série dure 10 albums, là ça retrouvera une grande richesse

E : ***C'est vrai que ça prend le parti de casser la recette.***

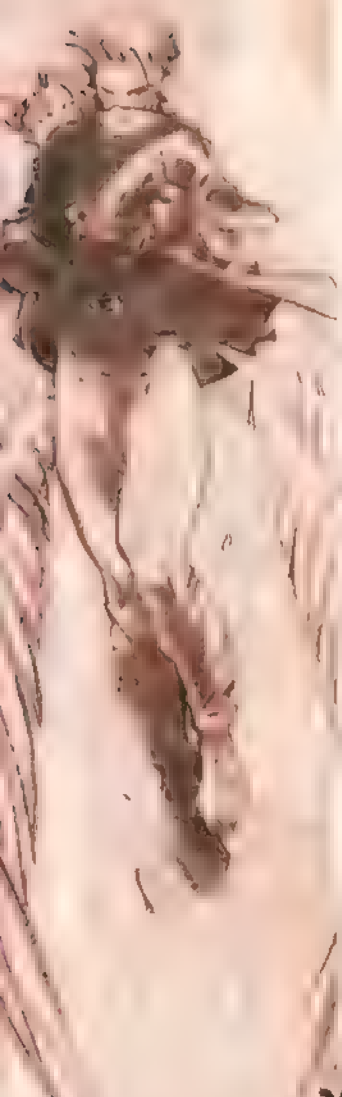
Oui, on a mit toutes les recettes ensembles, et on a essayé de faire une héroine qui meurt, et en plus elle ne se battra même pas, alors que dans tout l'album elle se prépare à se battre

E : ***Il y a donc une vraie volonté de briser le genre ?***

Oui, c'est un minimum, mais en même temps, on a réellement voulu séduire le lectorat, qu'on ne voulait plus perturber, on l'a assez fait, on a voulu se dire que nous aussi on était capable de faire des trucs qui plaisent et qui peuvent marcher... Et on l'a fait

E : ***Et ceci dit, c'est vrai qu'avec Ange, j'ai l'impression qu'il y a un côté "on pousse toujours un peu plus loin". Dans Bloodline, c'est pareil au niveau de la violence, il y a des choix délibérés jusqu'à des points qu'on n'osait jamais aborder dans la bédé...***

C'est pour ça que j'aime travailler avec eux, ils me disent qu ils écrivent ce que j'aime dessiner ! Je pense qu'on se comprend pas mal. Par exemple, avec eux, le rapport à la religion est toujours présent, même dans la Geste : il y a les prêtres qui sont là.



Et quand il dessine un bureau, il s'inspire du sien... Dis, m'sieur, faudrait ptêt' penser à faire le ménage ! ☛

A droite, La Belle et la Bête, encrée. ☛

☚ Une profusion de détails dès les croquis, qu'on soit ange ou gueule d'amour...

ALBERTO VARANDA

E : *C'est pas trop dur au niveau des lecteurs ? Jusqu'à la Geste vous êtes un peu dans l'ombre. C'était un défi de partir sur un titre "grand public" ?*

On a voulut montrer qu'on pouvait le faire, et puis on en avait aussi assez qu'on nous dise qu'on avait du talent, et que ça ne marche pas

Résultat, ça nous rongeait les freins... Nous on veut vivre de la BD.

E : *Ça ramène des lecteurs ?*

Oui, et aussi des éditeurs qui te font plus confiance, et ça te permet de faire d'autres choses. Et après, ils ont envie de travailler avec toi, donc tu es plus tranquille. En fait on aurait dû faire Reflet d'écume après la Geste.

E : *C'est vrai que Reflet d'écume, pour un auteur pas connu, c'était un peu dangereux ?*

C'était même très dangereux ; d'ailleurs Varanda n'est apparu qu'avec la Geste. Je n'ai des gens qui font la queue en dedicace que depuis cet album, avant je poireautais comme beaucoup d'autres jeunes auteurs.

E : *Et tes scénaristes étaient déjà à tes côtés quand tu illustrais du jeu de rôle ?*

Oui, eux ils avaient déjà fait la première mouture de Bloodline qui était *les Héritiers*. Ils écrivaient du jeu de rôle, des romans, des traductions, des choses comme ça.

Et moi je donnais des cours de dessin dans une MJC en banlieue parisienne. C'est magnifique la banlieue parisienne, j'adore ça. (*sourire ironique*). Et du coup j'ai rencontré des élèves qui faisaient du jeu de rôle et qui cherchaient un dessinateur pour une nouvelle série d'une nouvelle boîte d'édition, donc on m'a demandé si je voulais faire des essais, et je les ai faits avec plaisir, ça a très bien marché, et c'est là que j'ai rencontré Anne et Gérard, mes scénaristes

E : *Tu les as rencontrés par In Nomine Satanis ?*

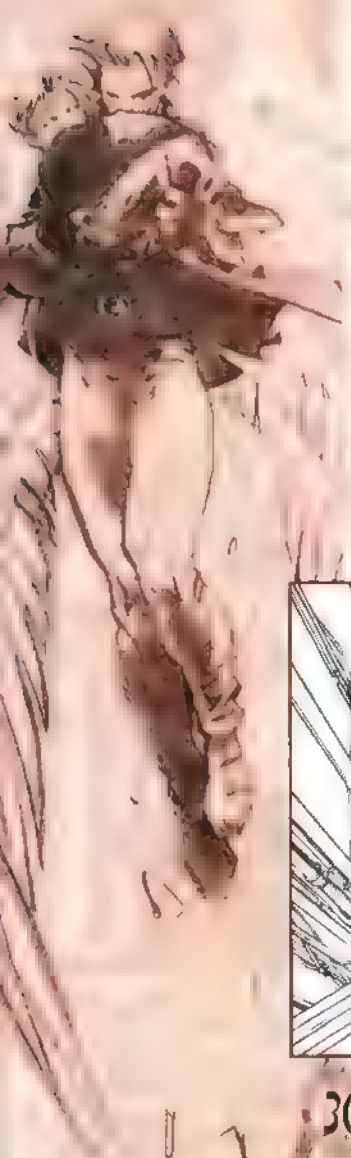
C'est Croc, le créateur du jeu, qui m'a dit "Il y a des gens qui écrivent des nouvelles avec moi et qui ont fait de la BD, ils aiment ce que tu fais, et ils voudraient bien te rencontrer." Moi, après les Humanos, il y avait eu un laps de temps où je n ai plus fait de BD. C'est vrai qu'avec INS, je vivais de l'illustration.

E : *Dans INS, il y avait déjà ce parti-pris d'aller pousser dans les tabous et de ruer dans les brancards.*

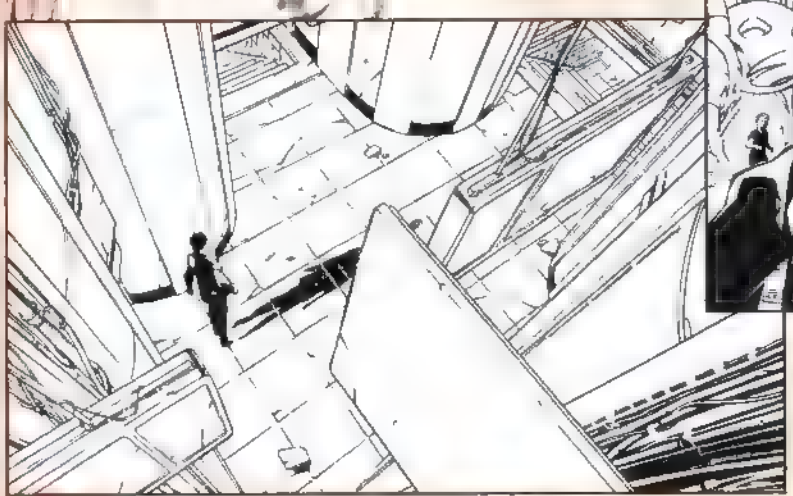
C'est un jeu de rôle français très provocateur et en même temps, qui a très bien marché, même aux États-Unis

Il était très novateur en fait, et le fait de prendre le parti de l humour très très méchant, bête et volontairement avec des anges et des démons, alors qu'on aurait pu en faire quelque chose de très sérieux, c'est un peu casser les règles

E : *Ce qui est marrant c'est qu'ils ont pris les dessins de Frazetta notamment pour les couvertures de Bloodlust et ça faisait la signature Siroz. Il me semble que ta participation n'est pas du tout étrangère au succès du jeu...*



"Des fois il y a des états où tu te dis "Putain, c'e
beau !" Et là, je suis content, mais c'est très rar
Et uniquement quand je suis tout seul, je n
pète pas les plombs devant tout le monde..



À droite, après Dante, la vision infernale selon Alberto. Il a sale gueule le sien ! ☛

Ci-dessous, une petite plongée pour la route ?, À moins qu'il ne faille dire "descente en enfer"... ☟

☛ "Dis, m'sieur Alberto, dessine-moi un n'ange ?"

Ça je sais pas, des fois je leur disais : "Ce ne sont pas mes dessins, qui sont très maladroits, qui ont fait la renommée du jeu." Mais en même temps, ça met une image de marque à la gamme qui est indissociable de Varanda. Donc j'étais tres flatté, c'était super.

E : *Et tu reconnais encore les dessins que tu faisais ?*

Les premiers non, c'était très maladroit. Je n'avais pas la technique de maintenant. Ca fait quand même dix ans que je bosse dedans !

E : *Tu as mis 10 ans à en sortir ?*

Ben ça fait 2 ans que je parle de 10 ans, alors... Je ne me rappelle plus à quel age j'ai terminé mes études graphiques, je crois que je devais avoir 23 ans Donc depuis la fin de mes études, ça fait bien 10 ans, mais je n ai signé mon premier contrat de BD qu'il y a 5 ans, en fait. Donc il y a eu 5 ans de 'No Man s Land".

E : *Et qu'est ce qui fait que tu as tenu là-dedans ?*

Tant qu'on a la foi, on peut tenir comme ça, mais sinon, on n'est plus prêt... Je crois que c'est ce que je voulais plus que tout depuis toujours. Déjà quand j'étais petit c'était comme ça . C'est bête mais on a un truc qui fait qu'on est prêt à tout. Et puis je ne voulais pas m'installer dans une vie confortable, et ne plus avoir la rage suffisante pour en vouloir.

J'ai plein de copains qui étaient étudiants avec moi et soit ils bossent dans la pub, soit ils font totalement autre chose. Et maintenant, ils auraient envie de faire de la BD, mais vu par où il faut passer, ils gagnent très bien leur vie, alors qu'est-ce qu'il vont s'ennuyer à recommencer à zéro ?

E : *Il y a des moments où tu as pensé t'arrêter ?*

Oui, tout le temps. Et même maintenant, des fois je me demande pourquoi je fais ce boulot de con, je me dis que si je faisais de l'illustration, je gagnerais bien mieux ma vie, au jour le jour en tout cas, alors que la BD c'est quand même du long terme, et je me dis que je serais sûrement très heureux un jour.

Tous les 3 ou 4 mois j'ai besoin qu'on me remonte le moral !

E : *Et qu'est ce qui te remonte le moral dans ce cas-là ?*

Des fois c'est juste des délais, ou alors de savoir que quand l'album sortira, je serais vachement content. Et je me dis que c'est un super métier et qu'il faut refaire un album. Et qu'est ce que je pourrais faire d autre de toutes façons ?

E : *Il arrive qu'il y ait des états de grâce ?*

Oui, des fois il y a des états où tu te dis "Putain, c'est beau !" Et là, je suis content, mais c'est très rare. Et uniquement quand je suis tout seul, je ne pète pas les plombs devant tout le monde. Là ça me redonne la pêche

E : *Pourtant ça prend vachement sur ta vie, c'est un boulot de fou non ?*

Les débuts de Reflets d écume c'était 18 heures par jour pendant 2 ou 3 ans. Et ça je ne veux plus le vivre, parce que j'ai été malade d'abord, ça a failli tomber à l'eau et je n'ai pas envie de ça.

Maintenant, j'ai envie de vivre un peu. Mais ce serait bien que le prochain album arrive bientôt.

E : *J'aimerais que tu nous parles de Paradis Perdu, le découpage est déjà fait ?*

Non, le découpage n'est pas fait, je bosse au fur et à mesure. Mais le début de l'album, le premier tiers, est très ancré dans la réalité, avec beaucoup d architecture, de documentation, c est très long. Ensuite, une fois qu'on est en Enfer, je pense que je serais beaucoup plus libre, plus débridé, mais dans un même temps il y aura plus de Démons partout, donc...

Mais je maîtrise plus facilement l'anatomie que l'architecture, donc il y a moins d efforts.

ALBERTO VARANDA

E : ***Et tu procèdes vraiment planche par planche ?***

Ouais, planche par planche

E : ***Et tu ne découpes jamais à l'avance ?***

Non, en fait, je reçois des scènes de scénario.

E : ***Et vous les discutez ?***

Oui, ça prend du temps aussi... Et il y a parfois des discussions... animées ! Pour le look de l'album on a pris délibérément un style Art nouveau. Pour le debut, c'est venu n'importe comment : il fallait que ça commence par une bouche de métro, et moi je voulais dessiner un vrai métro. Mais si je l'avais fait d'imagination, j'aurais fait un métro de Paris avec les marches et puis c est tout. Et j ai cherché dans un bouquin, une encyclopédie où il y avait forcément la référence, en matière de métro, et je suis tombé sur une super bouche de métro très belle avec un truc en verre avec des... C'est magnifique Et donc je l'ai dessinée, d'après photo

Et le fait d avoir dessiné ça, ça a donné un univers et même le métro avec les gueules de démons et d'anges qui hurlent dans les bouches de métro, c est très stylisé Art déco. Et les mèches de cheveux des persos du coup, sont aussi tres stylisées. Et ça fait un peu Mucha... Et ça a donné une image, mais au debut on n'était pas d'accord du tout. Ça donnait peut-être un côté un peu vieillot, rétro, et trop stylisé. Mais bon quand on arrivera en enfer au moins, il y aura un décalage énorme. Et ça apporte aussi un côté esthétique que je voulais.

E : ***Tu aimes bien avoir des défis à relever. Je ne sais plus ce que tu disais à propos d'une bibliothèque ?***

Il fallait faire une bibliothèque dans une cathédrale. C'est tout de même pas un truc ordinaire alors j'ai voulu faire ça bien ! C'est devenu un truc avec des échafaudages partout, puis plein de livres, puis des escaliers pour arriver aux bouquins. C'est monstrueux le temps qui m'a fallu pour faire ça, en plus c'est bourré de petit détails ! Puis je suis resté dans le style Art nouveau, même la cathédrale, je n'ai pas pu m'empêcher de deformer les colonnes à l'entrée, elles se déforment en trucs arrondis, qui font des volutes en pierres. Deux planches après, on est en enfer avec des démons et tout ça.... Donc je voulais ce petit moment de répit graphique Avant de rentrer dedans.

E : ***Je crois que tu aimes bien te mettre en déséquilibre. Sur les dédicaces, tu fais tout directement à l'aquarelle.***

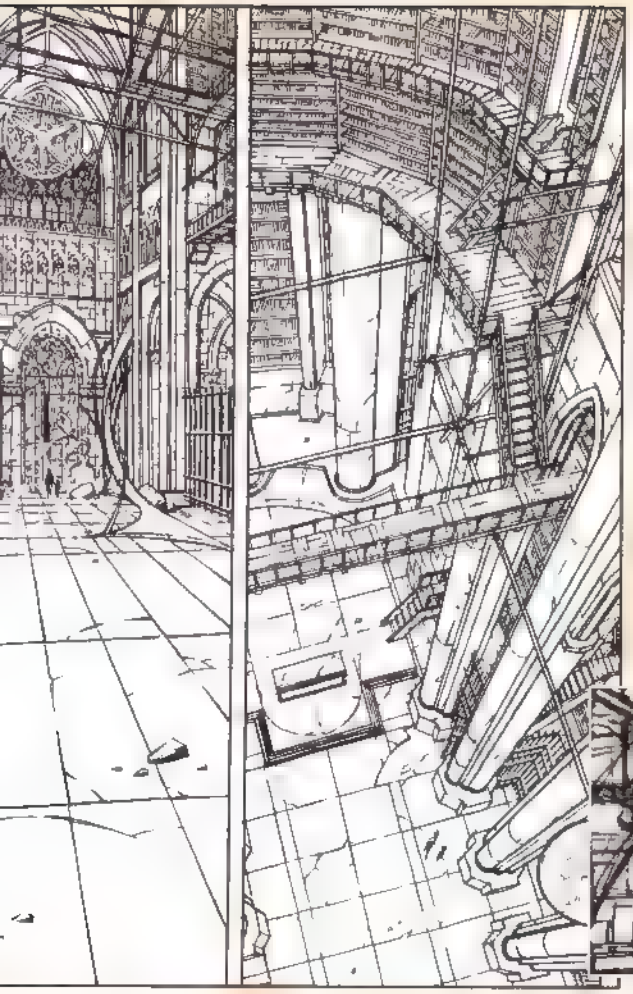
C est l'intérêt justement !

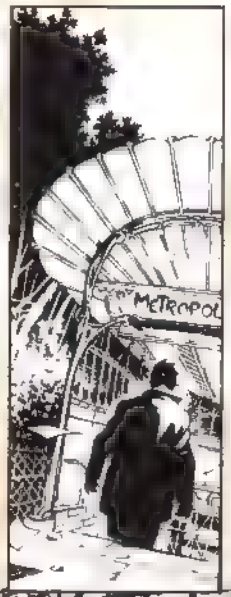
E : ***C'est l'intérêt ? Tu es un funambule.***

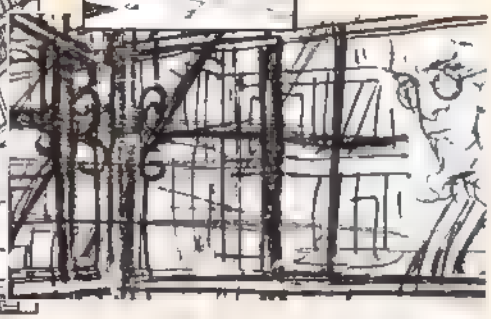
Peut être, Ouais !

E : ***Tu ne te contentes jamais de la simplicité. Y compris graphiquement. Ça donne toujours l'impression que ton graphisme c'est de la haute voltige***

Tout d'abord des esquisses, pour se donner une idée, puis, sur un calque, un joli et très méticuleux crayonné, pour que cette cathédrale de papier prenne vie et encre en page suivante...







"J'ai voulu faire mieux que le métro parisien actuel, alors j'ai cherché dans une encyclopédie et je suis tombé sur une super bouche de métro très belle avec un truc en verre..." Et nous on bave...

Il faut que cela ait l'air d'une cathédrale, j'ai mis des trucs arrondis devant et quelques livres... *Encrés de Paradis Paris*

Ci-contre et ci-dessous, du crayonné à l'encrage, le monstre surveille ses bouquins...

"Mes scénaristes me disent que pour la bibliothèque, j'en ai fait beaucoup trop, mais comment tu veux remplir une cathédrale de bouquins si tu mets qu'une étagère ? Enfin !!"

Oui, même mes scénaristes me disent de me calmer. Ils disent que je n'ai pas besoin d'en faire autant. D un autre coté, je ne peux pas faire autrement, je suis parti avec un intérieur de métro, avec des bouches ouvertes partout, des trucs hallucinants... Une fois qu on a fait ça on ne peut plus revenir en arriere. Ce n'est pas de ma faute! c'est la faute des scénaristes ! Et après ils m'engueulent ! C'est vrai, ils me disent que pour la bibliothèque, j'en ai fait beaucoup trop, mais comment tu veux remplir une cathédrale de bouquins si tu mets qu'une étagère ? Enfin !! (rires

E : ***Qu'est ce qui te plait dans ce métier ?***

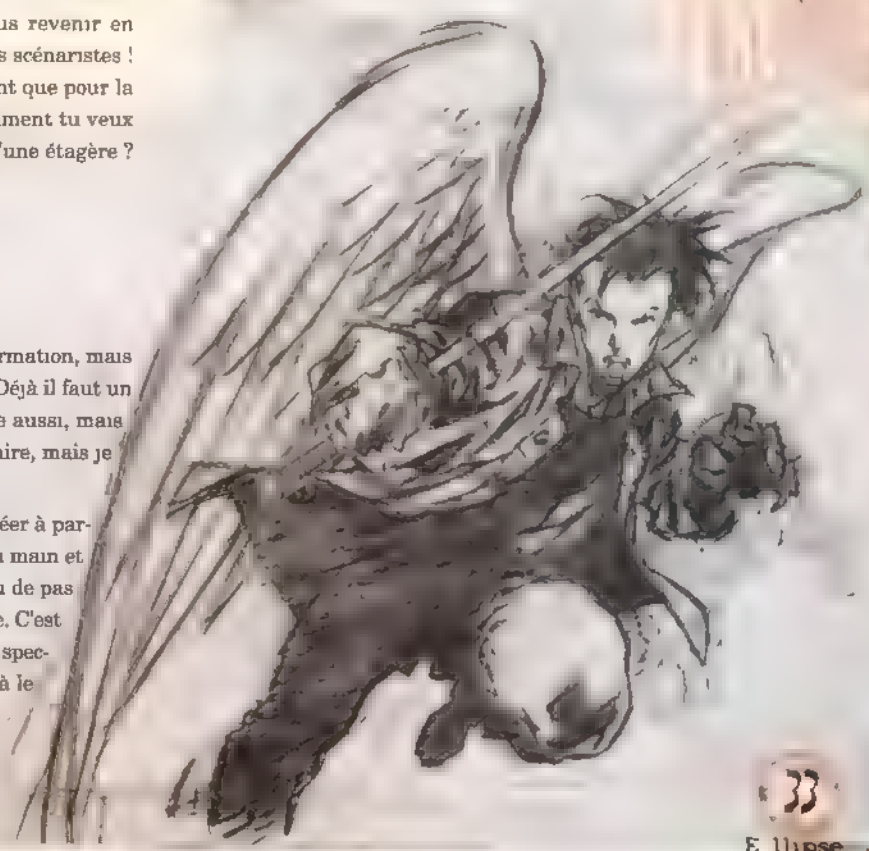
D'abord, je ne sais rien faire d'autre !

E : ***Je ne pense pas que ce soit vrai !***

Sinon je fais de la sculpture. Au départ c'est ma formation, mais que veux-tu en faire dans la vie de tous les jours ? Déjà il faut un atelier et moi j'ai un appartement. Et l'ébénisterie aussi, mais bon, je déteste les meubles "de style". Je sais les faire, mais je n'ai pas envie de vivre dedans. Donc je ne sais pas.

Qu'est ce qui me plait dans le dessin... Le fait de créer à partir de rien. Il y a le cerveau, il y a la main et avec la main et quelques doigts on fait quelque chose de beau... Ou de pas beau, mais en tout cas il y a quelque chose qui existe. C'est ce que j'aime, c'est le côté magique. Par exemple, le spectateur te dit "C'est magique, je n'arriverai jamais à le faire !" Encore heureux sinon tu serais à ma place !!

C'est pas les compliments des gens qui me poussent, mais c'est le fait, des fois, de m'épater moi-même. Ca arrive très rarement parce que je sais ce que je sais faire, mais c'est magique.



Si le Yellow Kid est le premier héros de bédé américaine, ce n'est certes pas le plus connu aujourd'hui. Il est le précurseur de ce que l'on appellera plus tard le Platinum Age. Le vrai démarrage des Comics modernes coïncidera avec la naissance de "l'homme d'acier". On se souviendra de cette période sous le nom de Golden Age...

Comic-addicted

2. Le Golden Age

L'Age d'or

Les bédés du Platinum Age étaient encore toutes rattachées aux journaux. L'entre deux guerres a vu l'explosion des pulp fictions, autrement dit de romans illustrés imprimés sur un papier "pulp" de faible qualité. Ces romans de gare économiques furent une opportunité extraordinaire pour ces écrivains d'un nouveau genre qu'étaient Asimov, Bradbury, Lovecraft ou Chandler. C'est également dans ces publications populaires qu'apparaissent les premières ébauches de "super-héros" avec Tarzan, Buck Rogers ou The Shadow... La plupart de ces personnages seront adaptés en bande dessinée. Cependant, il faut attendre 1933 pour que l'on vende des magazines exclusivement consacrés à la bédé : les comic-books. Le succès va être foudroyant. Les cinq années qui suivent vont amener plus de changements que les 35 qui ont précédées. Un genre majeur est en train de s'imposer, mais il lui manque encore, un style, un emblème. C'est Joe Shuster et Jerry Siegel, talonnés de près par Bob Kane qui vont le lui donner.

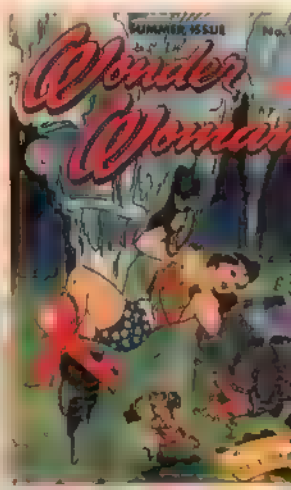
La chevauchée Super Heroïque

C'est un oiseau ? C'est un avion ? Non c'est Superman !

Superman "l'homme d'acier" et Batman "l'homme chauve-souris", vont inaugurer ce phénomène qui a perduré. Ces deux étendards ont dès leurs créations des motivations et des méthodes opposées. Ils furent pourtant toujours comparés et plébiscités l'un comme l'autre. Tous deux naquirent dans un titre anthologique (Action et Detective Comics) et obtirent après un an une série éponyme. La seule incertitude restera de savoir si leurs caractères opposés les rendent complémentaires ou incompatibles. Le premier est un être extraordinaire cherchant une vie simple avec une femme, un travail, une famille et des amis. Le second a tout mais s'enferme dans sa solitude. L'un veut symboliser l'espoir et l'autre la peur. Leur union improbable sera pourtant le sujet de la serie World's Finest qui durera de 1941 à 1986.

Dans leur foulée naquirent d'autres éditeurs de super-héros. Les noms des héros d'alors sont encore dans toutes les têtes, The Flash ou Green Lantern chez DC ou Human Torch & Captain America chez Timely (le futur Marvel).

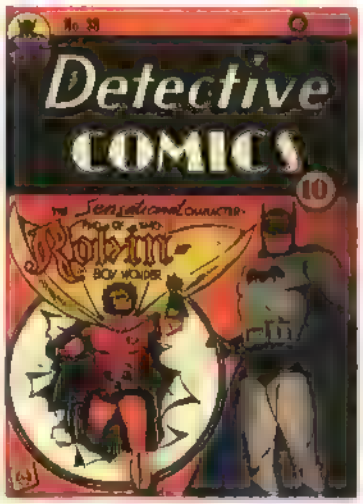
Si le succès est déjà important chez les lecteurs, les comics restent un genre dégradant aux yeux du grand public. Pourtant certains y voient un moyen efficace d'éduquer le jeune public ; c'est ainsi que l'imminent psychanalyste William Moulton Marston a pris un pseudonyme pour créer Wonder Woman. Ce monsieur reste un inconnu pour beaucoup, mais tout le monde connait son invention : le détecteur de mensonge. Il le représentera à travers le lasso doré de l'amazone.



Encadré en haut, le Shadow Magazine, un des premiers Pulp de Maxwell Grant (Walter Gibson).

À gauche, les premiers pas d'un certain bébé... Super-connu.

Diana est donc une militante de la vérité, mais c'est surtout une ode avant l'heure à l'émancipation de la femme. Ses deux bracelets la protègent des balles, mais si un homme arrive à s'emparer de l'un d'eux, elle devient son esclave. La naïveté habituelle n'est plus de mise mais personne ne fait encore attention au sens caché de ces histoires



Ce second degré de lecture échappera également aux auteurs de All Star Comics quand ils l'adjoindront à la Justice Society of America, le premier groupe de super-héros. Diana sera là encore comme sous-identité humaine reléguée au poste de secrétaire et elle se verra plus facilement demander un café que de participer à une mission comme elle le souhaiterait

L'effort de Guerre

Le concept du super héros reste lié à une lutte manichéenne du bien contre le mal C'est un élément logique pour ce genre né dans la grande guerre et revenu sur le devant de la scène en pleine guerre froide Les bons sont les alliés et les méchants les forces de l'axe. Ce concept à la base limité va tout de même permettre de tripler les tirages entre 40 et 45. Chacun met donc ses pouvoirs au service de la guerre en Europe ; il y a même une grande lignée de personnages patriotes dont le plus connu reste Captain America. Chaque éditeur a de même son personnage aquatique pour défier les navires et sous-marin ; et une batterie de personnages volant capables de lutter contre les bombardiers ennemis

Toute cette capitalisation sur la guerre entraînera des retours de bâtons à la fin des conflits. Nos héros perdent leur ennemi et les lecteurs sont moins attirés par ces guerriers. Le marché régresse et les éditeurs cherchent d'autres genres pour leur plaire

Seuls les héros de DC réussiront à survivre à cette dépression, les autres concurrents manquant de recul pour marquer les mémoires. Même Marvel Comics ne lancera sa première équipe de super-héros qu'à l'automne 1945. La plupart des autres héros d'alors sont aujourd'hui devenus par le jeu des rachats de catalogues la propriété de DC Comics. L'éditeur utilise encore cette génération vieillissante et ses descendants dans sa production actuelle et nous a gratifiés cette année d'une nouvelle série sur la Justice Society mêlant nos vieux héros à leurs enfants et petits enfants qu'ils soient naturels ou spirituels

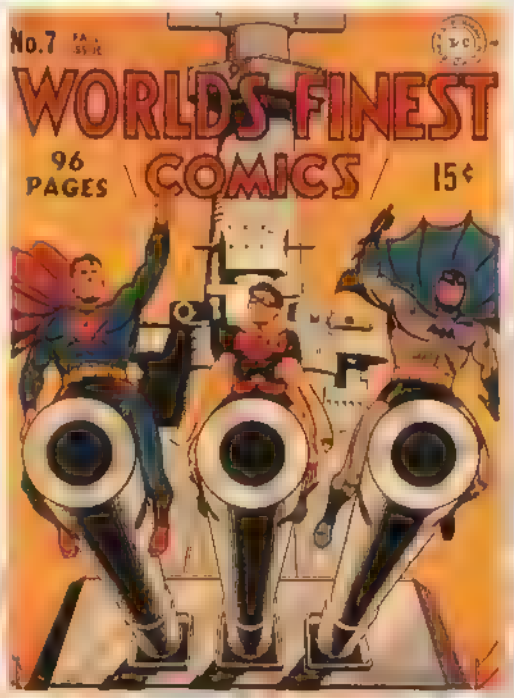
Le fait d'avoir des générations de héros qui se succèdent non-stop sur soixante ans est d'une grande richesse pour l'éditeur

A la mode Française

Les justiciers masqués agissant de leur propre chef, sans se soumettre à la loi. Cela contrevient à l'image qu'un enfant doit avoir de notre société Les rares traductions de Batman et Superman des années 40 les auront vus changer d'identités pour devenir "Le justicier" et "Yordi" ou "Marc, Hercule moderne". Dans les années 60, même si les costumes reviennent, les masques et identités secrètes restent au placard. Ainsi Hal Jordan n'enfile plus le costume de Green Lantern, il est et reste Jordan Lantern. Les choses se compliquent quand Alan Scott, l'autre Green Lantern se voit doter du même nom Visiblement les traducteurs français faisaient encore assez peu de cas du matériel en leurs mains.

Tony Letrouvé

À droite, le tout premier Superman, tout-petit déjà il secoue les voitures... en 38.



Superman part en guerre, accompagné pour l'occasion de Batman et Robin, ainsi les plus grands soutiennent l'effort de guerre en automne 1942. (illustration de Jack Burnley)

Au-dessus, Batman a un compagnon, le boy-wonder Robin en 40.

haut, les héros de l'âge se liguent : souvenir de SA en 63.

Wonder Woman, le héros éminin, vous fouette les ge en 41.

Comic-addicted...

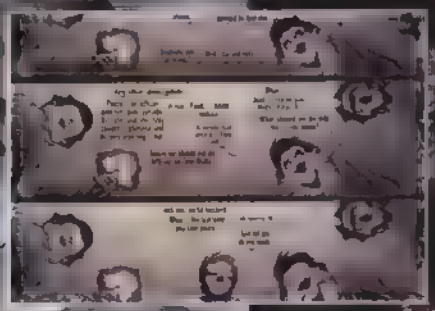
Sam and Twitch

Brian Michael Bendis
Angel Medina

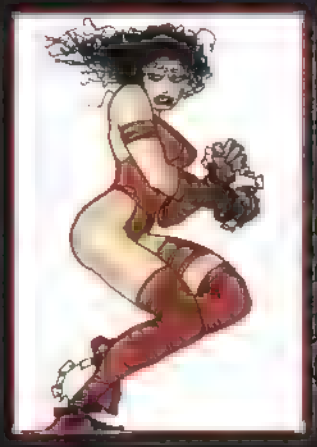
Ce n'est pas toujours évident d'être flic, et lorsque Twitch se décide à vous conter son quotidien un soir dans un bar enfumé, accrochez-vous à votre siège.

En effet, la dernière affaire sur laquelle il plonche avec son collègue de toujours Sam a de quoi en surprendre plus d'un, même un vieux brisquart. Que diriez-vous si vous trouviez sur les lieux d'un crime, non pas un ou deux, mais quatre pouces gauches identiques ?

Brian Michael Bendis, apres Goldfish et Jinx, apporte à l'écurie Mc Farlane (Spawn) son talent à décrire des histoires qu'un Barker ne renierait pas. Servie aux pinceaux par Angel Medina qui abandonne Kiss et son cirque pour les morgues sombres et les blagues de légistes : voila une série noire comme on les aime.



SOLEIL COUCHANT



FRANK MILLER

SIN CITY

Ils lui ont confié Daredevil qui se faisait vieux, ils lui abandonnèrent Elektra, ils l'ont laissèrent Batman en pension... Le monde des comics tremble encore de ce qu'il leur fit... Et frémit plus encore de découvrir de quoi il s'est montré capable, l'ombre seul malfrat à bord dans les ruelles sombres de la cité du vice...

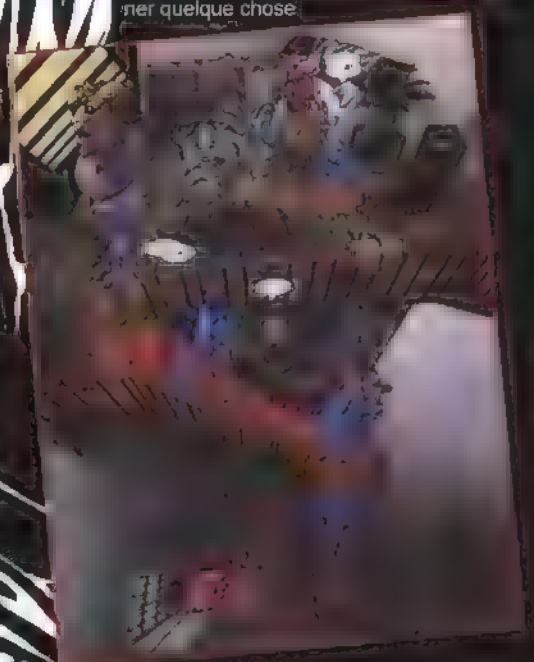
Au départ plus attiré par l'écriture que par le dessin, Frank Miller déclara dans une interview en 1995, qu'il aurait préféré pouvoir côtoyer ses auteurs favoris que sont *Chandler*, *Spillane* et *Hammet*, pouvoir avoir leur talent et qu'on puisse dire de lui qu'il est un des grands écrivains de ce siècle. Au lieu de cela, et nous ne nous en plaindrons pas, Miller, tout embaumé qu'il était de ses vingt printemps à l'époque, alla s'essayer à un genre très en vogue dans les années 80 : La bande dessinée.

A bout de souffle

Dessinateur au style alerte mais souvent à la limite du simpliste, Miller à ses débuts ne semble pas si doué que cela pour le dessin. Aussi, quand l'éditeur Marvel Comics le recueille sous son aile protectrice, il ne lui confie que des travaux de remplissage. Durant presque deux ans Miller, qui n'a qu'une hâte : présenter ses écrits, s'essouffle à dessiner sur des scénarios d'autres auteurs.

Mais à l'époque, et heureusement pour Miller, les héros s'essoufflent également et perdent de leur éclat et par là même, leur lectorat. Les Iron-man, Hulk, X-Men, Avengers et autres Daredevil subissent dangereusement le manque d'inspiration de l'arrière-garde que représente les scénaristes du moment. Conscient de ce fait, et devant les chiffres de ventes qui s'effondrent, Stan Lee, le grand ponte de la Marvel et créateur de nombreux super-héros, décide de changer les cartes de mains.

Miller se jette sur l'occasion. Il se plante devant le bureau du big boss avec son carton à dessin et quelques scripts qu'il a griffonné pour l'occasion, il sait qu'il faut amener quelque chose



de nouveau aux héros, et il croit qu'il peut le faire. Lee le reçoit un jour et lui demande ce qu'il a à lui proposer. Frank sait qu'il n'a que quelques secondes pour convaincre et qu'une pareille occasion ne se représentera pas deux fois.

Défi relevé, Miller se voit confier le scénario et le dessin d'une série : Daredevil, l'homme sans peur.

Elle constitue pour Miller le moyen de commencer à dépeindre un personnage des plus tourmentés, Elektra est une tueuse ayant subi l'entraînement des ninjas et elle tombe amoureuse de Daredevil. Celle-ci sera assassinée par Bullseye, un des ennemis de Daredevil, dans l'épisode qui signera la fin de la collaboration de Miller en tant que dessinateur sur la série. Il cédera la place à son encreur attitré de l'époque.

Miller se plante devant le bureau de Sta Lee avec son carton à dessin et quelque scripts qu'il a griffonné pour l'occasion.

Nettoyage par le vide

S'en suivra ce que tout amateur de comics connaît et a pu suivre dans des revues françaises comme Strange : deux années de bonheur à lire les aventures de **Daredevil**, scénarisé par un Frank Miller bourré de talent, inventif et fichtrement doué. C'est sans doute ce qui constituera la meilleure période de la série, tant en rebondissements qu'en nouveautés avec l'introduction d'une nouvelle icône dans l'univers du héros sans peur : **Elektra**.

Klaus Janson, qui reprendra le flambeau de main de maître sans qu'il soit vraiment possible de discerner une quelconque différence de dessin sur la série. De mauvaises langues diront que les dessins de Miller ne devaient à la base pas être si formidables que cela.

De nombreux éditeurs font maintenant de l'œil à Miller pour essayer d'attirer dans leur filet cet auteur qui a su donner un sacré coup de fouet à une série en pleine décrépitude.

En haut et ci-contre à gauche, Elektra Ressucitée, dur réveil pour l'homme sans peur que d'être dessiné par Miller et peint par Lynn Varley. (Marvel comics)
Au centre, l'héroïne de Miller hante nos cauchemars.

J'aurai ta peau

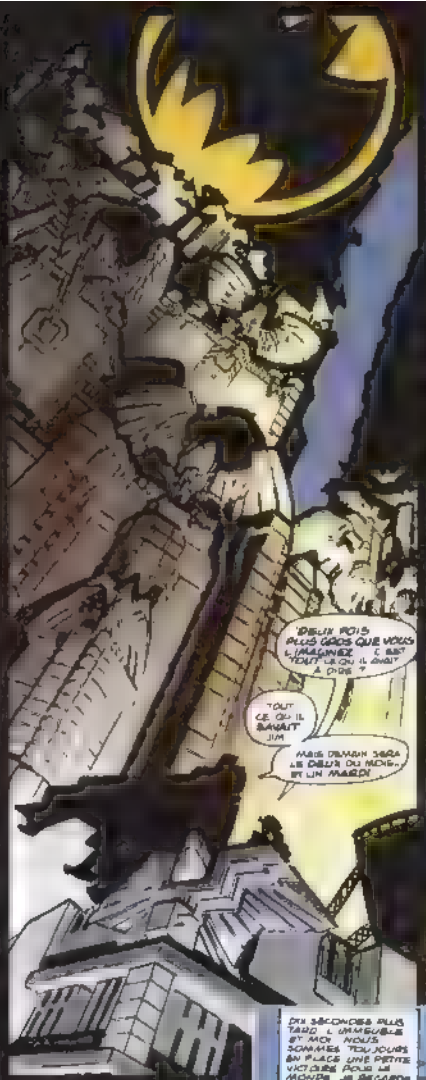
Miller continuera à écrire Daredevil un petit moment, mais il commence à s'ankyloser et brûle de laisser jaillir les histoires qu'il a au fond de lui. Les grands éditeurs frileux ne lui laissent pas toute la magnitude dont il aurait besoin. De plus, les rédacteurs en chef, très enclins à l'autocensure surveillent son travail jugé trop *"choquant pour l'Amérique puritaine"*, par-dessus son épaule. Malgré de nombreuses prises de bec, Frank est contraint de nombreuses fois de modifier ses scénarios sur Daredevil.

Miller est doué mais pas fou au point de se compromettre encore longtemps. Il veut s'émanciper mais il n'en a pas encore la stature. Les fans sont déjà derrière lui, mais ce qu'il a fait sur Daredevil n'est pas suffisant pour se faire reconnaître de la profession.

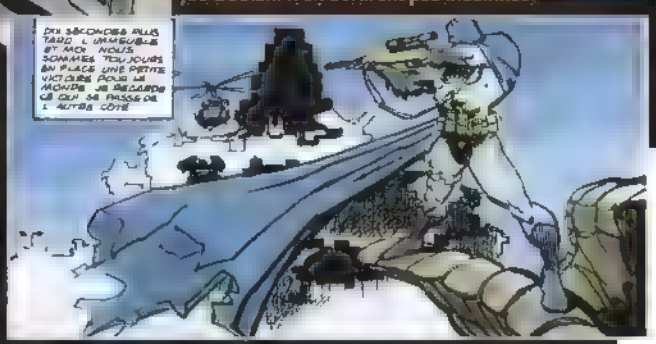
Il faut quand même souligner que nous sommes au début des années 80 et que le lectorat des comics en est encore à lire des histoires de héros en collants moulants.

Fallait pas commencer

Fin 1981, Miller décide de quitter la série pour écrire et réaliser deux superbes graphic novels pour Marvel, une sur Wolverine (le X-man canadien), l'autre illustrant les exploits du personnage de tueuse qu'il a créé dans Daredevil : **"Elektra"**. Il ne perd pas totalement de vue le titre puisqu'il écrit le scénario d'un magnifique graphic Novel sur celui-ci avec son compère et ami Bill Sienkiewicz à la peinture. Au début des années 90, il collabore au scénario d'une mini-série **"Daredevil : the man without fear"** mais confie les dessins au duo John Romita Jr. / Klaus Janson (encore lui).


DEUX FOIS PLUS GROS QUE VOUS L'IMAGINEZ ? C'EST TOUT CE QU'IL AVAIT À DIRE ?
TOUT CE QU'IL SAVAIT JIM
MAIS DEMAIN SERA LE DEUX OU NEUF... ET UN MARDI

Cette mini-série, considérée comme culte maintenant, représentera de façon magistrale, l'origine du héros aveugle.

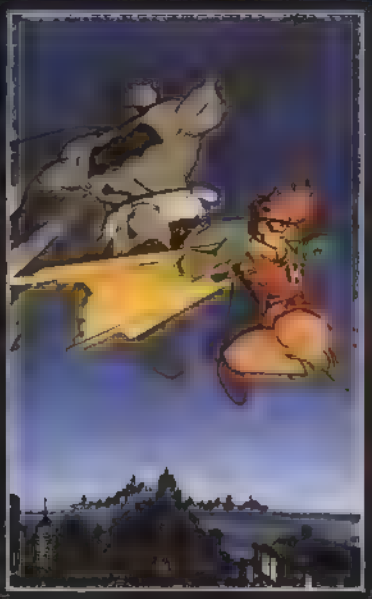

DIX SECONDES PLUS TARD, L'IMMEUBLE ET MOI NOUS SOMMES TOUJOURS EN PLACE UNE PETITE VICTOIRE POUR LA NOUVELLE JE REGARDE CE QUI SE PASSE DE L'AUTRE CÔTÉ

Viennent ensuite quelques années de vaches maigres pour Miller. Au milieu des années 80, il signe pour la maison d'édition DC Comics, concurrent de Marvel, une histoire qui lui tenait à cœur : **"Rônin"**. Attiré depuis longtemps par le Japon médiéval, il réalise un travail colossal de reconstitution mais les fans ne suivent pas et ce sera un échec commercial.

Adieu ma jolie

1986 est un tournant capital pour Miller. Pour reconquérir la reconnaissance de ses pairs, il se lance dans l'écriture d'un nouveau projet pour Marvel, **"Elektra lives again"** qui verra le retour (*en rêve ?*) de la superbe ninja. Ce titre s'inscrira comme une pièce maîtresse dans sa carrière d'auteur.

☛ À gauche, les layouts de Miller, quelques coups de crayon furieux... *"Miller, à ses débuts, ne semble pas si doué que cela pour le dessin..."* Heureusement, certains ont cru en lui, et lui ont permis de ressusciter Daredevil ou Batman. *(DD : Marvel, DarkKnight : DC/Delcourt)* ☚



La même année DC va lui offrir le tremplin dont il rêvait. Les années 80 ne sont pas du tout profitables pour les comic books et DC à son tour subit des baisses de ventes, en particulier avec un de ses piliers : Batman. Miller a la réputation de savoir comme personne revigorer les héros en bout de course. Il va se surpasser : si Batman s'essouffle, il va le projeter dans le futur et le recréer. Le projet **Dark Knight Returns** est sur le point de naître sous la houlette d'un Frank Miller qui a enfin carte blanche pour faire ce qu'il veut !

Avec l'aide de son encreur de Daredevil, Klaus Janson et de la coloriste Lynn Varley, Mme Miller à la ville, Frank signe le retour fracassant de Batman sur le devant de la scène des comic-books. À tel point que DC

☛ Partout, la Chauve Souris, revisitée par Miller, laisse planer une ombre nouvelle sur les icônes américaines. Gare, les gargouilles de Gotham n'en sortiront pas indemnes. ☚

doit remettre les rotatives en route par trois fois devant l'engouement du public pour cette mini-série en 4 épisodes.

Miller devient alors le numéro "un" des auteurs en vogue. Son travail est acclamé par la profession et par les fans qui retrouvent un intérêt pour ce média en perte de vitesse. Tout le monde lui fait des ponts d'or et veut l'avoir dans son écu-rie.

FRANK MILLER

Give me Liberty !

Miller, non content d'avoir marqué cette période de son empreinte, n'en demeure pas moins affamé. Les auteurs s'émancipent à l'aube des années 90. Et Miller, comme les autres, en a assez des grandes maisons d'édition et de leur "Comics Code Authority", sorte de loi du comics qui interdit l'usage de certains mots, de certaines images, de l'illustration des déviances, etc.

Pour Miller, la voie des années 90 est claire : dorénavant, toute création doit appartenir à son auteur et non plus à l'éditeur qui la publie. C'est encore une chose que DC et Marvel ont du mal à accepter. Pour ces maisons d'édition, qui jouent en quelque sorte le rôle de "producteur", il est légitime que celui qui met l'argent sur la table s'approprie les droits de toute création issue de cette production.

Le Grand Braquage

C'est chez Dark Horse, jeune maison d'édition dynamique, mais qui manque cruellement de pointures, que Miller fera son nouveau nid. C'est pour cette maison d'édition, et grâce à l'appui de nombreux amis (Byrne, Mignola, Darrow pour ne citer qu'eux) qu'il créera le label "**Legend**".

Sous la condition d'une totale liberté éditoriale, ces auteurs s'engagent à ne faire éditer leurs créations qu'auprès de Dark Horse, qui leur prête ses rotatives mais n'a aucun droit de regard sur les

L'introuvable ?

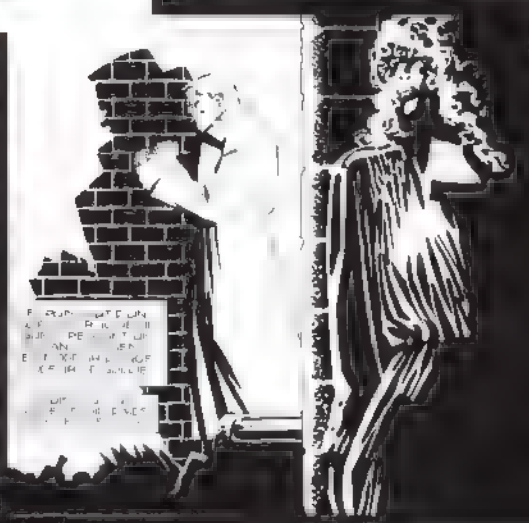
Attention à tous les fans de SIN CITY et de FM qui souhaitent acquérir TOUS les travaux du maître . Il faut savoir que pour l'instant aucune édition du premier album de SIN CITY ne contient toutes les pages qui ont été produites pour celui-ci. A moins de les posséder toutes (y compris les éditions parues dans tous les autres pays de la planète qui sont également différentes), il est quasiment impossible d'obtenir toutes les planches réalisées par Miller sur cette série.

Dommage.

Le voyage dans la "ville du péché" débute sur les chapeaux de roues en introduisant un personnage massif et caractériel du nom de "Marv", diminutif avoué de Marvel. Et comme pour se moquer de cet éditeur, il a fait de son personnage un colosse plutôt maladroit, doté d'un penchant certain pour l'alcool et la bagarre et surtout dont l'intelligence ne ferait certainement pas pâlir de jalousie un certain "Rantanplan". Ceci faisant de ce personnage un véritable tank sur deux jambes, intrépide, à côté duquel "l'homme sans peur" passerait pour un enfant de chœur.

Cela dit, Marv a quand même un défaut dans la carapace : les femmes, qu'il respecte au plus haut point et auxquelles il ne sait rien refuser.

Les lecteurs découvrent avec stupeur une bande dessinée dont le ton est résolument plus adulte et dont l'intrigue est autrement mieux ficelée que les histoires de héros en collants de Marvel et DC. Ils peuvent lire un comics "pour adulte", d'ailleurs estampillé par l'éditeur "*Mature Reader*" qui traite de sujets beaucoup plus durs que ceux auxquels ils étaient habitués depuis des années.



Un tueur sous la pluie

A raison de quelques planches chaque mois, Frank Miller réussit à créer un véritable mythe. Débarrassé du "*Comics Code*", Miller peut s'exprimer à loisir et peut enfin faire transparaître dans ses écrits ce qui le touche depuis si longtemps : il dresse dans cette histoire le portrait de l'être humain des années 90. Quoi de plus naturel pour un auteur fasciné par les plus grands écrivains policiers que d'écrire sur la nature de l'homme. Miller a enfin trouvé le moyen de se rapprocher de ses auteurs favoris.

Dark Horse se frotte les mains et décide de rassembler toutes les planches parues dans DHP dans un album pour lequel Miller acceptera de dessiner des planches inédites. L'album sort en 1992 et fait un véritable malheur. A tel point que l'éditeur doit le rééditer par trois fois. Et, à chaque réédition, l'album se voit agrémenté de nouvelles planches inédites.

L'homme qui tue

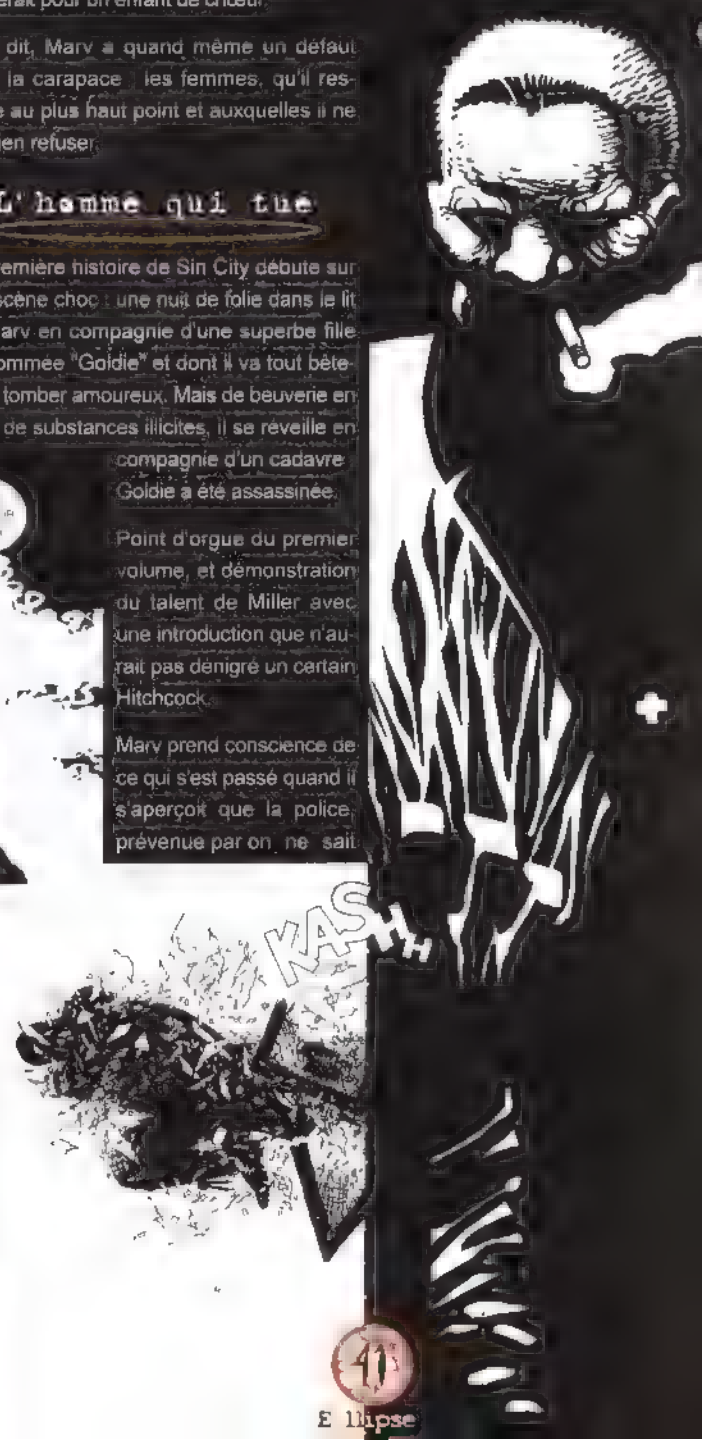
La première histoire de Sin City débute sur une scène choc : une nuit de folie dans le lit de Marv en compagnie d'une superbe fille prénommée "Goldie" et dont il va tout bêtement tomber amoureux. Mais de beuverie en abus de substances illicites, il se réveille en compagnie d'un cadavre : Goldie a été assassinée.

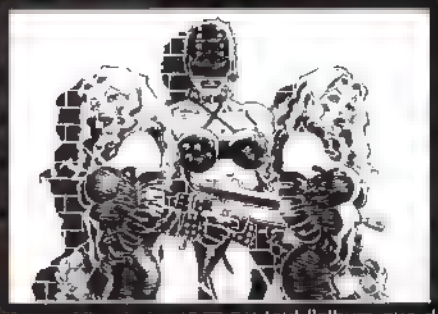
Point d'orgue du premier volume, et démonstration du talent de Miller avec une introduction que n'aurait pas dénigré un certain Hitchcock.

Marv prend conscience de ce qui s'est passé quand il s'aperçoit que la police, prévenue par on ne sait

Les pépins c'est mes oignons

Miller sait comment créer des atmosphères et des personnages torturés par leurs démons intérieurs. Déjà sur Daredevil puis ensuite sur Batman, il avait montré qu'il était doué pour mettre en avant l'humanité, parfois crue, des personnages. Sa plus grande force et son plus grand talent aura été de trouver le moyen d'humaniser des personnages de papier auxquels plus personne ne croyait.



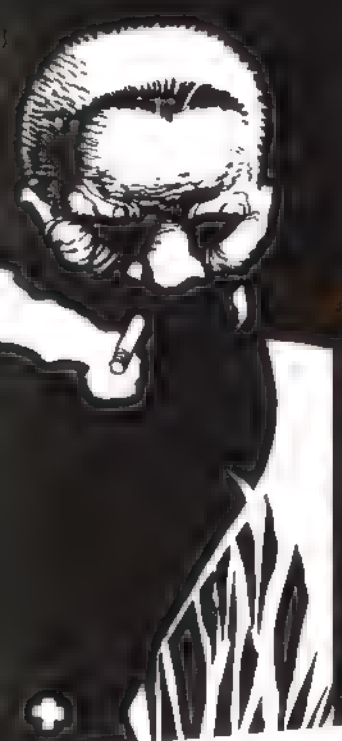


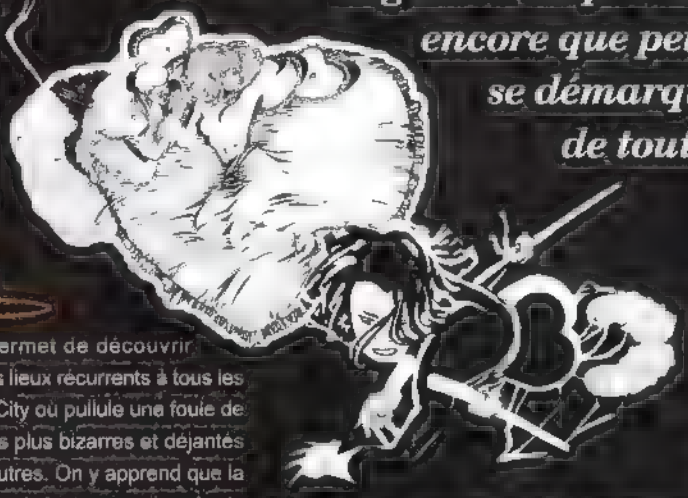
qui, est déjà dans les escaliers de son immeuble et s'apprête à défoncer la porte de son appartement. Marv n'a donc de cesse durant tout l'album que de traquer, d'une manière pour le moins musclée, le véritable coupable.

Sang maudit

Mais le talent de Miller consiste à nous faire partager la névrose de Marv. Ce dernier a un réel problème : c'est une bombe à retardement. Il est sous traitement médicamenteux pour soulager des "maux de têtes" et il est suivi, depuis sa mise en liberté surveillée par une jeune inspectrice de probation, lesbienne de surcroît. Nous découvrons que (quoique l'on apprendra qu'elle peuvent aussi être les plus douces des amantes...) la plus belle représentante de ces dames est la jeune Miho, maîtresse du katana dont on dit qu'*"une feuille aurait fait plus de bruit qu'elle en se posant sur le sol"*, c'est dire l'habileté de la demoiselle.

la galerie de personnages, même si elle n'
encore que peu étoffée au premier opi
se démarque presque naturelleme
de toutes les séries "Mr propre





La femme dans l'ombre

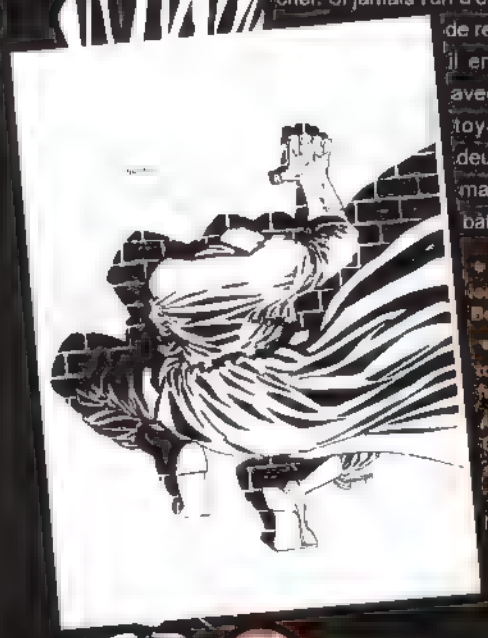
Ce récit nous permet de découvrir quelques-uns des lieux récurrents à tous les épisodes de Sin City où pullule une foule de personnages tous plus bizarres et déjantés les uns que les autres. On y apprend que la vieille ville est dominée par une bande de prostituées organisées selon leurs propres règles et qui n'ont pas besoin "d'hommes" pour les diriger. D'ailleurs, les seuls mâles qui sont autorisés à pénétrer dans la vieille ville sont ceux qui payent, et parfois très cher. Si jamais l'un d'eux venait à manquer de respect à l'une d'elles, il en aurait à découdre avec l'équipe de "nettoyage", des dessoudeuses plus habiles à manier la lame que le bâton de rouge à lèvres.

Marv n'est pas un "gentil". Il a les mains tachées du sang des nombreux meurtres qu'il a perpétrés tout au long de son existence. Miller a délibérément choisi ses "héros" du côté des mauvais garçons pour ensuite démontrer qu'il y a bien plus mauvais qu'eux. C'est non sans surprise que l'on se prend d'affection pour ce personnage accusé à tord du meurtre de Goldie.

Le grand ménage

Il est clair que Miller n'a pas choisi de nous montrer le côté "Beverly Hills" de la côte californienne. Ses personnages ne sont pas propres sur eux. Et c'est encore là où Miller étonne dans ses choix car la galerie de personnages, même si elle n'est encore que peu étoffée au premier épisode, se démarque presque naturellement de toute la clique des séries "Mr propre" que nous proposent Dc et Marvel.

Et par la même, Miller fait aussi la critique d'une Amérique puritaine et bien pensante qui veut se voiler la face devant les démons qui hantent ses cités tentaculaires : drogue,



♥ En haut à gauche : les filles de Sin City. Belles et meurtrières.

♥ Ci-contre, accroche-toi au mur ! J'ai retiré la fenêtre.

A droite, il neige sur la City, et il pleut des coups sur les vilains. ♥

♥ En haut à droite : laniquement réalisable [illegible] BD. Les cases sonores distillent le message à l'impact.

YEAH JUST ANOTHER SATURDAY NIGHT ME AND ALL THE OTHER LOSERS, WE'RE SUNNING BASKING IN THE SAUCE AND BROODING LIKE FOOLS OVER NANCY
JUST ANOTHER SATURDAY NIGHT

prostitution, crime organisé, perversions, homosexualité... Tout cela constitue autant de sujets que l'Oncle Sam se passerait bien de voir affiché et que Miller a bien sûr choisi d'incorporer dans ses récits.

Miller est malin. Il en garde néanmoins beaucoup sous le coude. Il sait que si l'aventure " Sin City " se poursuit, il lui faut garder du "matériel" pour la suite.

La moisson rouge

Après tout, la source est pratiquement intarissable dans une Amérique en pleine perte de valeurs et qui voit les journaux remplis de faits divers mettant en scène détraqués, assassins et serial-killers...

il récidive donc un an après. "**A Dame to Kill For**" et "**The Big Fat Kill**" se déroulent en parallèle au premier album et Marv n' y fera que de petites apparitions.

Miller en profite pour introduire de nouveaux personnages, phénomène assez rare pour être souligné car de nombreux auteurs se seraient contentés de créer un noyau de personnages

récurrents dont ils auraient narrés les aventures au fur et à mesure des épisodes.

Non, il a délibérément choisi, tout en s'attachant à créer des personnages très forts, de ne pas en faire le point central. Dans Sin City, c'est la ville et sa faune qui sont les personnages principaux et non les "acteurs" des différents chapitres.

"La source est pratiquement intarissable dans une Amérique en pleine perte de valeurs qui remplit les journaux de faits divers mettant en scène détraqués et assassins..."

Lune sanglante

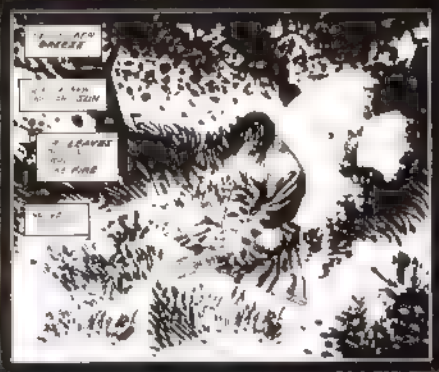
Miller, parviendra à sortir deux séries Sin City à la suite, mais il connaîtra des difficultés scénaristiques sur "**The big fat kill**" qui constitue un maillon faible dans la série.

En effet, après l'excellent "**A dame to kill for**" qui supplantait qualitativement le premier album par la noirceur encore plus prononcée de ses protagonistes, "**The big fat kill**" n'est rien d'autre que ce que le titre laisse entendre "*une bonne grosse tuerie*". Miller essayera dans cet épisode de s'initier au polar d'action tendance "John Woo". Moins de sexe (quoique), moins de perversité (quoique) mais beaucoup plus d'action, d'action et encore d'action.

La grande fenêtre

C'est en cela que l'on peut dire que Sin City est une œuvre qui, à défaut d'être "cinématographique", est au moins "cinématique". De par son découpage graphique et narratif, mais également dans l'esprit "serial" que Miller a choisi, elle pourrait s'apparenter à une série télé s'il avait choisi un autre média.

D'ailleurs, ce n'est pas pour rien, si l'on en croit les potins d'Hollywood, que de nombreuses sociétés de productions ont essayé depuis des années de s'approprier la "licence" Sin City pour en faire une série télé (voire un film). Mais Frank a déjà cédé par deux fois aux sirènes d'Hollywood (Robocop II puis un premier essai de scénario pour Robocop III). Echaudé par les commissions de censure, il sait que si ce n'est pas lui qui adapte Sin City, son œuvre sera dénaturée. Il est cependant à craindre que ces mêmes comités ne laissent jamais passer les thèmes qu'il développe. A l'époque du politiquement correct en Amérique, les travers de la



société qui sont montrés dans ses bouquins passeraient mal aux yeux de la ménagère américaine.

Papier tue-mouche

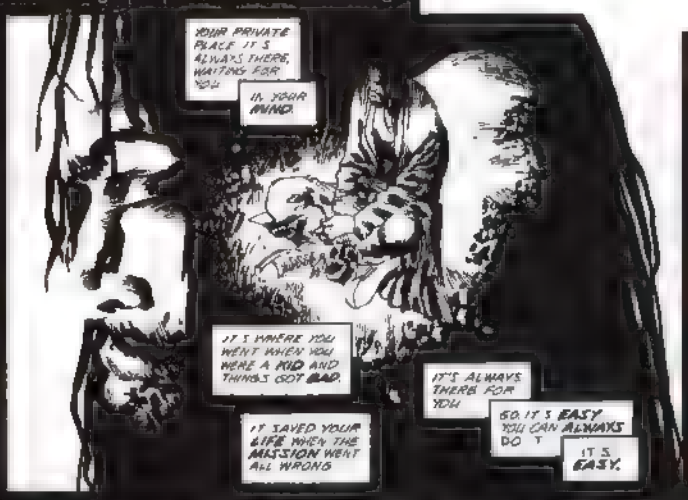
L'introduction de nouveaux personnages permet à Miller de se défouler graphiquement et son trait (si on peut effectivement parler de trait, ses dessins se caractérisant par des aplats de noir) devient plus maîtrisé et s'affirme d'épisode en épisode.

Miller a complètement changé son style de dessin depuis Daredevil. On ne peut même plus parler de dessin à ce niveau tellement la simplification du trait se caractérise par une augmentation, à son plus haut degré du contraste entre le blanc et le noir. Miller a inversé complètement la façon "classique" de dessiner qui consiste à délimiter les membres ou la forme des objets par les traits de leurs silhouettes et ensuite d'y ajouter des ombres. Chez Miller, ce sont les ombres qui déterminent la forme des personnages, des objets ou des lieux.

Ce style, expérimenté par Alex Toth à de nombreuses reprises, se retrouve dans les années 60-70 chez Steranko lorsqu'il illustrait sa graphic Novel "Red Tide", sur un texte de Raymond Chandler, avec un style graphique proche de celui utilisé ici par Miller.

Clandestin

Miller, toujours économe dans son travail graphique, aura l'intelligence de pousser ce style dans ses derniers retranchements afin que cela devienne plus facile pour lui à appréhender. Selon lui, il se retrouve complètement dans ce style qui a l'avantage de lui simplifier le travail graphique mais le désavantage d'utiliser beaucoup d'encre noire. Complètement à l'opposé du très en vogue style "Jim Lee" qui met en avant un "rendu" des personnages et des décors par trop griffonnés d'ombres et de détails incompréhensibles, Miller joue la carte de la simplification avec une efficacité à toute épreuve. A l'ultra-stylisé tendance "*Image*" des années 90, Miller oppose la rigueur d'un trait en apparence dépouillé mais qui s'avère des plus efficaces pour l'œil humain. Mais attention, simplification ne veut pas dire "simpliste". Au contraire, ses dessins sont bourrés de détails et de clins d'œil et ses œuvres s'offrent volontiers à la relecture.


YOUR PRIVATE PLACE IT'S ALWAYS THERE, WAITING FOR YOU
IN YOUR MIND
IT'S WHERE YOU WENT WHEN YOU WERE A KID AND THINGS GOT BAD.
IT SAVED YOUR LIFE WHEN THE MISSION WENT ALL WRONG
IT'S ALWAYS THERE FOR YOU
SO IT'S EASY. YOU CAN ALWAYS DO IT
IT'S EASY.

Ci-dessus, Wallace n'est qu'un peintre, pas un tueur, enfin il a l'air de connaître un poil le Kung Fu...

A gauche, Medite sur ce qui t'arrives, mon gars... Vous ne lui trouvez pas un faux-air connu à ce bonhomme-là ? Le genre à finir sur la croix.

En bas, jeunes filles, ne portez pas de rouge... Ça attire les ennuis.

"Miller a inversé complètement la façon "classique" de dessiner, chez lui, ce sont les ombres qui déterminent la forme des personnages des objets ou des lieux..."

A cause de la nuit

Avant de replonger dans une nouvelle série, Miller réalise "**Silent night**", un album muet uniquement graphique, de toute beauté. Ce bijou met de nouveau en scène Marv jouant avec nos sens et la neige qui tombe... Miller nous percute encore de plein fouet par la puissance narrative et émotionnelle de son trait dans une prise de partie sur les déviances de la société.

Dans la série suivante Miller laisse à nouveau éclater son talent. "**That yellow bastard**" met en scène le personnage de l'inspecteur Hartigan qui permet à Miller de faire des clins d'œil à "*L'inspecteur Harry*". Avec comme point d'orgue la carrière d'un flic vieillissant, qui veut aider une jeune fille aux prises avec un détraqué mental. Comme le malade est dangereux au point de tuer et que son petit papa n'est autre que le maire, véreux bien sûr, de la ville, notre inspecteur a de quoi se bouffer la rate entre son devoir et sa hiérarchie.

Miller signe là une série excellente sur bien des points. Il contrebalance son point de vue et se place cette fois délibérément du côté des

"bons" et on s'aperçoit que finalement la vie n'est pas rose, même du côté de la justice.

Un tueur sur la route

Pour effectuer une petite pause salvatrice, Miller se lance dans la conception d'un graphic Novel, "**Family Values**" qui voit le retour de Dwight McCarthy (*A Dame to Kill for*) dans une histoire de règlement de comptes inter-mafieux. Ce récit n'a malheureusement d'intérêt que parce qu'il illustre avec maestria les aventures de Miho, la tueuse japonaise. C'est un peu sa façon d'illustrer de nouveau "Elektra" sans pour autant devoir se corrompre avec Marvel de nouveau.

La colline aux suicidés

Le chapitre cinq de "**Big fat kill**" débute sur un folio présentant Léonidas, roi de Sparte. Celui-ci est entré dans la légende en choisissant les Thermopyles comme lieu de bataille, sût, en 480 avant JC, résister à l'envahisseur perse. A la tête de seulement trois cent hommes, il usa de l'avantage tactique du défilé pour contenir l'armée de Xerxès, cent mille fois plus nombreuse.

Non content, semble-t-il, de l'avoir juste cité en introduction, Miller décide en 98 d'illustrer l'épisode historique de façon conséquente. Réalisé avec Lynn Varley, "**300**" paraît et nous plonge dans l'ère des héros, des hommes nus capables, à un contre mille, de vaincre.

Ces cinq épisodes, ne manquent pas de déclencher la polémique quant à sa vision et ses propos sur les grecs, plongeant le lectorat "culture" dans d'interminables diatribes sur le sexisme de certaines paroles prêtées au roi sparte par Miller. L'ouvrage fait référence et moissonne les prix aux récents Eisner Awards.

↑ Ci-dessus, le grand Léonidas.
↓ Là-haut, l'armée s'engouffre dans la faille des thermopyles, ici le nombre ne signifie rien. Au milieu, les spartiates se préparent.

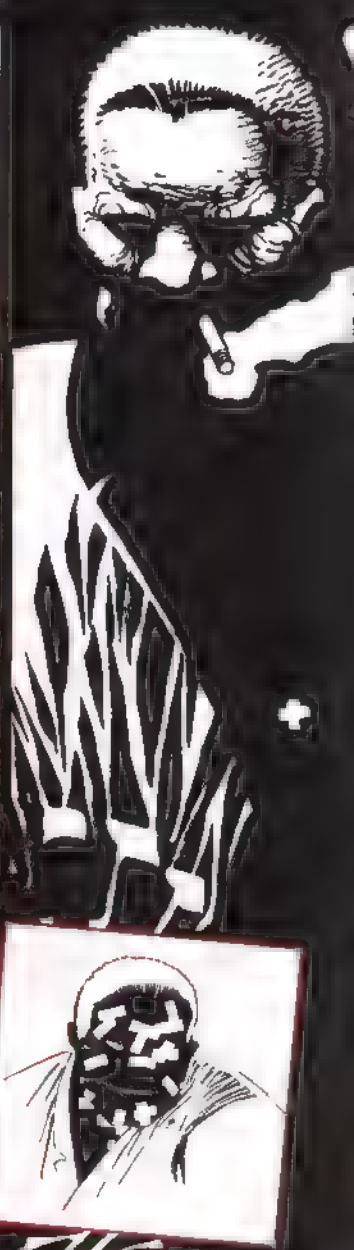
Le dahlia bleu

De retour sur Sin city, après cette échappée historique, Miller nous revient aux commandes d'une nouvelle histoire dans la ville du péché. Mais "**Hell and Back**" publié en VO depuis juillet dernier chez Dark Horse, s'éloigne encore de ce que l'on a déjà pu lire sur la cité. Cette fois-ci, ni Marv déjanté et brutal, ni Dwight désabusé et brutal, ni Hartigan mis à pied et brutal, le héros que nous suivons, Wallace, est un type honnête, juste et... peintre ! (et brutal quand il faut, mais bon ici c'est Sin city, pas encore Disneyland...)

Le prénom choisi en hommage au héros écossais que Mel "*Braveheart*" Gibson a incarné récemment avec tant de réalisme, Miller nous conte une véritable romance, bien évidemment matinée de

brutes venues d'on ne sait où et de conspiration désagréable. Mais, ce coup-ci, les protagonistes sont de véritables héros, des gens aussi éloignés du crime que Sin City du paradis... Et une fois de plus, sur l'échiquier de la ville la plus sordide du comics, le "*Miller joue les blancs*" nous transporte autant que le "*Frank joue les noirs*"

Frédéric Houvenaghel



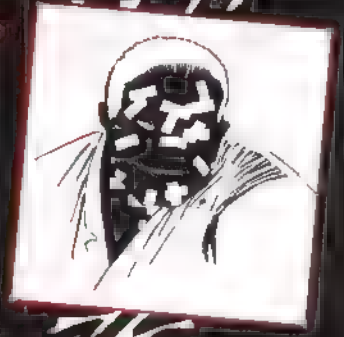
En quatrième vitesse

Frank Miller en français dans le texte

Batman : Vengeance oblige, (dessin David Mazzucchelli) 2 tomes, *Comics USA*.
Batman : Dark-Knight, 4 tomes, *Zenda*.
Daredevil : Jeu d'enfants, *Comics USA*.
DD : La mort d'Elektra, *Comics USA*.
DD : Justice Aveugle, (d. David Mazzucchelli), 4 Tomes, *Comics USA*.
DD : Guerre et Amour, (d. Bill Sienkiewicz), 4 Tomes, *Comics USA*.
DD : L'Homme sans peur (d. John Romita et Al Williamson), 2 Tomes, *Semic*.
Elektra Saga : 4 tomes, *Delcourt*.
Elektra, (d. Bill Sienkiewicz), 4 tomes, *Delcourt*.
Elektra : le retour, *Comics USA*.
Ronin : 6 tomes, *Zenda*.
Liberty : (d. Dave Gibbons) 4 tomes, *Zenda*.
Hard Boiled (d. Geof Darrow), *Delcourt*.
Big Guy (d. Geof Darrow), *Delcourt*.
Martha Washington Goes to War (d. Dave Gibbons), *Dark Horse France*.
Sin City, *Rackham/Vertige Graphic*.
SC2 : J'ai tué pour elle.
SC3 : Le grand carnage.
SC4 : Cet enfant de salaud.
SC5 : Valeurs Familiales.
SC6 : Des filles et des flingues.
300, *Rackham/Vertige Graphic*.

Pour les aficionados de Sin City, la VO

Sin City (Premier album) (1991-1992).
A dame to Kill for en 6 albums (93).
The Babe wore red and other stories album (94).
The big fat kill en 5 albums (94).
Silent night 1 album (95).
That yellow bastard en 6 albums (96).
Sex and violence 1 album (97).
Family values 1 graphic novel (97).
Just another Saturday night, 1 album (98).
From Hell and back, prévu en 9 parties (99).



GROS MOTS

Le petit lexique de l'amateur de bandes dessinées

ELÉMENTAIRES...

Qu'est-ce que le comic book ? Le manga ? Quels sont ces mots complexes qu'emploient les fans ? Que signifie ce jargon ? Des questions parfois sans réponses pour le non-initié. Alors, au travers des divers articles de cette rubrique nous répondrons à vos principales interrogations sur ces médias. *

© Image Wildstorm

© Gun-zu SNE

Terminologie Asie :

(m) : Recueil reprenant les documents relatifs à la création d'un "anime" ou les illustrations d'un auteur particulier

(m) : Conception graphique des personnages pour un dessin animé ou un jeu vidéo

Personne qui lit **Ellipse** depuis le numéro Un. Bravo, vous en êtes un(e) !

(m) : Produits dérivés tirés d'une œuvre à succès (équivalent au terme américain "merchandising")

(m) Dessinateur de mangas

Manga (littéralement, image dérisoire ou irresponsable) (m). Bande dessinée japonaise

Au Japon, désigne une personne renfermée sur elle-même, vivant d'une passion à l'extrême. Utilisé par déformation, en dehors du Japon, pour désigner les fans de dessin animé

Le problème majeur dont souffrent tous les fans de mangas et de dessin animé . (NDLR : il n'y a pas qu'eux !!!)

(m) : Manga pour jeune filles
(ex : Candy, Sailor Moon)

a (m.) : Manga pour garçons
(ex : City Hunter, Vidéo Girl Ai)

Terminologie US :

Couverture différente d'un même numéro mais réalisée par un autre auteur que la couverture originelle

st : À ne pas confondre avec l'encreur, le coloriste ne s'occupe que de la mise en couleur, qui est de plus en plus réalisée par l'ordinateur

Terme générique employé pour définir une histoire en plusieurs parties qui est à suivre dans divers titres

(Double) splash page : Procédé visuel artistique créé par Jack "The King" Kirby où 1 (ou 2) pages mises l'une à côté de l'autre forment un dessin complet (grand rectangle sans autre case)

nker : C'est bien entendu l'encreur, celui qui embellit le travail du dessinateur ou qui le détruit par un encrage surchargé

Layouts : Crayonnés du dessinateur

le shot : Se dit d'un numéro qui comporte une histoire complète

Série régulière, en feuilleton, comme les Uncanny X-Men ou encore Witchblade

Tout simplement le dessinateur et le scénariste

Terme utilisé pour évoquer la ligne de conduite d'un scénario, en fait la storyline c'est tout ce qui fait, tout ce qui compose un scénario

(A suivre)

Faerie

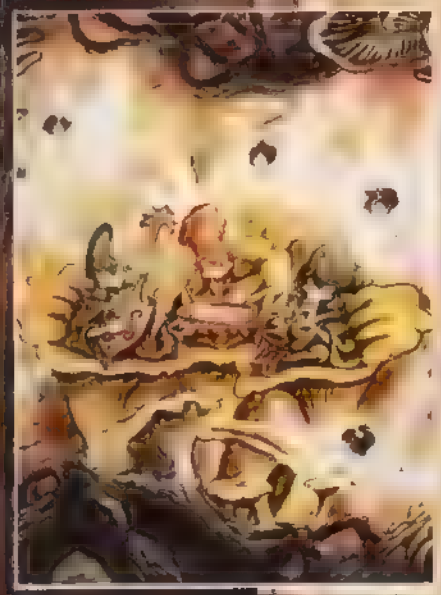
et Enchantements

Introduction p. 48

Livre I : Books of Magic p. 54

Livre II : Animisme en Asie p. 59

Livre III : Man' Civiello p. 64



Jadis l'univers était peuplé de fées. Personne n'eut mis en doute leur existence, car à la vérité personne ne l'aurait pu. Les plantes, les animaux et les fées étaient comme l'essence-même de la vie. Ils étaient dans l'ordre des choses, une partie du grand tout et tout avait une âme.

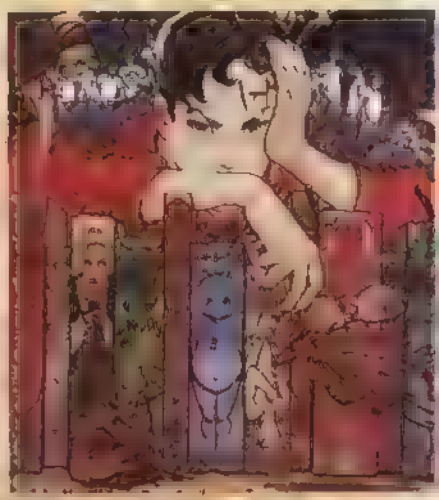
Source aux Fées

On peut expliquer l'existence des fées et d'un monde d'esprits "féeriques" liés à la terre par des croyances animistes. Les premiers peuples accordaient une personnalité aux choses et aux phénomènes qu'ils ne pouvaient expliquer. Ils respectaient et vénéraient les agents physiques d'une nature qui pouvaient tout leur apporter, mais aussi tout leur prendre.

C'est ainsi que l'on associa des esprits aux arbres et aux bois, aux pierres et aux montagnes, à l'eau et aux fontaines. Ces éléments qui permettaient la vie et l'essor des technologies étaient considérés comme protecteurs de même que la terre fertile fût liée à des déesses-mères. Ils prirent forme et nom dans l'imaginaire collectif et devinrent "elfes", "fées", "trolls" ou "korrigans" qui bien souvent sont des appellations régionales d'esprits ayant les mêmes pouvoirs

Absorbés et adaptés dans les panthéons druidiques puis antiques et nordiques on les redécouvre un temps sous les noms de naïades, nymphes, sylvains, faunes ou satyres voire même de divinités plus importantes comme les "fata".

Ces entités que l'on reconnaît plus volontiers sous le nom de Parques sont les trois déesses fileuses de la destinée. Leurs représentations antiques sont semblables à celles des déesses mères, trois femmes généreuses et fertiles. Elles ont également leur équivalent nordique et sont représentées par trois femmes aux trois âges de la vie. Ces assimilations successives laissèrent leurs marques sur le petit peuple

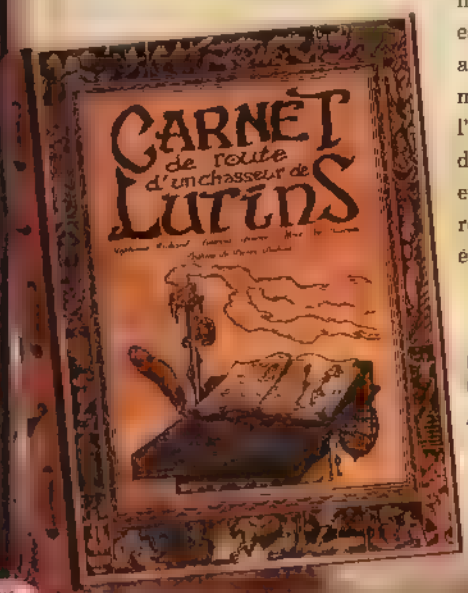


Qui ne rêverait pas d'enfermer de délicieuses ondines dans les pages d'un livre. Allons répondez-moi, si le chant des sirènes se vendait en CD, ne seriez-vous pas tenté

Esprit de Fées

C'est ainsi par exemple que le nom "Fata" deviendra "fée". Ces créatures auront de nombreux attributs des Parques. Le chiffre trois par exemple est souvent présent dans les contes : trois bonnes fées se posent sur les berceaux pour influencer la destinée des nouveaux-nés en apportant leurs voeux. Bien entendu ces souhaits peuvent s'avérer néfastes si la fée est mauvaise ou mécontente. Les fileuses auront aussi légué aux fées leur habilete manuelle, et l'on ne doit pas s'étonner de l'usage que feront les créatures féeriques de fils ou toiles magiques pour leurs enchantements. La belle au bois dormant reste un merveilleux exemple de cette étrange parenté.

De ces temps reculés, ne nous restent à présent que les superstitions bigarrées de ceux que les citadins du deuxième millénaire prennent déjà pour des paysans arriérés. Les êtres merveilleux se vendent en bouteilles et touches de pastel au sortir des forêts anciennes, et les touristes d'aujourd hui s'envoient de belles cartes postales avec de magnifiques lutins et autres korrigans qui auraient terrorisé leurs aïeux !



☜ Ci-contre, les chasseurs de lutins nous laissent en témoignage leur carnet de prises... (*Avis de Tempête*)

A droite, M. Dubois, elficologue de son état. ☞

☜ En haut à gauche, les lutins de Moguedou nous jouent un morceau. (*Avis de Tempête*)

En haut à droite, Tim est perdu dans toute cette littérature féérique... Que de livres magiques ! (*DC*) ☝

DOSSIER

Faut-il trembler ? Faut-il s'en plaindre ? Qui ne rêverait pas d'enfermer de délicieuses ondines dans les pages d'un livre ? Allons répondez-moi, si le chant des sirènes se vendait en CD, ne seriez-vous pas tenté ?

Point de CD mais que de livres !

Maîtres dans l'art d'approcher les féeries, ***Brian Froud*** (designer de **Dark Crystal**), et ***Terry Jones*** (from **the famous Monthy Python**) nous offrent de nombreux et magnifiques "bestiaires" Des plus jolies aux plus têtues, des plus douces aux plus dangereuses, en photo et en peinture, les créatures du petit peuple se sont toutes fait tirer le portrait. Il y en a pour tous les goûts, depuis les savoirs anciens (**Bible des gnomes et farfadets, livres des fées, livres des gnomes**) jusqu'aux contes imaginaires (**livres des fées séchées, étranges taches et odeurs mystérieuses**).

Depuis la jolie Bretagne, une pléiade de livres illustrés viennent admirablement égayer un folklore vivace et riche de trésors sagement gardés Vous trouverez aux éditions *Ouest de tempête*, plusieurs recueils d'illustrations et de contes par ***Mogedou*** (**Korrigans**), un étrange carnet de route de chasseur de lutins

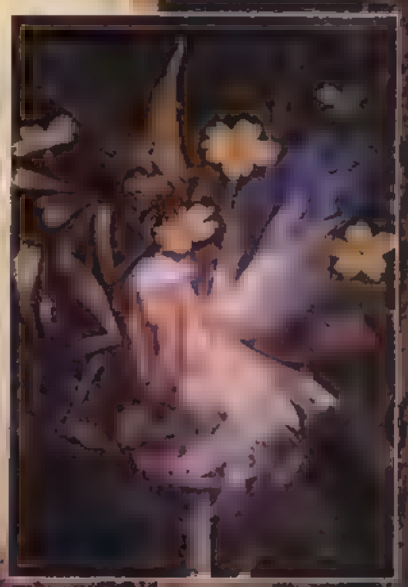
A la mode européenne, ***Pierre Dubois*** nous offre deux grandes encyclopédies illustrées par ***Claudine*** et ***Roland Sabatier***. Ces œuvres exhaustives présentent l avantage d'aborder des sujets bien plus rares que les traditionnelles féeries celtiques et germaniques. Lutins et fées depuis l'orient jusqu'aux îles les plus lointaines et aux nouveaux continents passent à la moulinette du savant professeur pour révéler leurs us et coutumes. Agrémentés d'une belle prose et de citations littéraires ce sont de véritables trésors de culture, mais attention, ne vous attendez pas à trouver de jolies créatures au minois attendrissant, car ici il n'y a que du Vrai !

L'exil

Mais comment ces charmants ou vilains petits êtres ont-ils pu disparaître de notre joli monde ? Il existe à cela plusieurs explications.

Le premier millénaire vit l'émergence de la chrétienté. Cette religion monothéiste ne pouvait grandir qu'à l'exclusion d'autres entités surnaturelles.

Cependant, les "rites païens" étaient si bien ancrés dans les pratiques quotidiennes que les autorités ne parvenaient pas à les détruire



Ci-dessus, Hugo Pratt nous offre un arbre et sa fée.

À gauche, Jen et Kira, les gelflings, des elfes revisités pour Dark Crystal par Brian Froud.

À droite, Brian Froud encore vous invite au pays des Fées.. Suivez la fée Primevere, messager du printemps. (*SSE/ Albin Michel*).

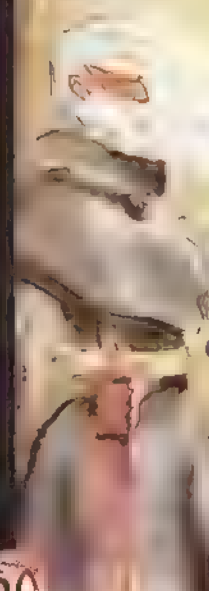
En haut à gauche, Stonehedge nous apparaît dans toute sa splendeur et dans Arthur. (Delcourt)

On en vint à les transformer. Entre le VII[ème] et le X[ème] siècle on trouve de nombreux édits interdisant l'illumination et les offrandes aux arbres et aux fontaines sacrées, mais devant l'inefficacité des mesures, des icônes religieuses furent posées dans ces endroits, et les offrandes au petit peuple devinrent sans qu'on s'en aperçoive des offrandes aux saints et à la Vierge. Il est interessant de noter que cette période correspond à

l'émergence du culte de la sainte Vierge. Elle sera assimilée aux vierges fécondes (déesses mères) des cultes précédents et beaucoup de saintes apparitions se feront dans des lieux jusque là féeriques (Vierges au rocher ou apparitions près de fontaines comme à Lourdes). Le peuple fée chassé par ces nouvelles pratiques va dans un premier temps se trouver cantonné aux hauts lieux de religions païennes.

Nombre de dolmen, de menhir, de forêts ou de sources mythiques vont prendre le nom de roche, source ou bois aux fées. Pendant un temps l'image de la bonne fée protectrice garde cours dans la tradition, mais la chrétienté va vite les associer à des êtres diaboliques. Les feux de Beltane, fête du solstice où l'on célébrait les bons esprits de la terre, devinrent feux de la Saint Jean, fête religieuse où le feu purificateur éloigne le malin et ses agents, les fées.

La disparition de l'île d'Avalon liée à l'essor de la Chrétienté est un des symboles les plus flagrants de l'exil des fées. Chassé par de nouvelles croyances, le petit peuple va s'éloigner, disparaître ou se pervertir. Cette légende éternelle connaît aujourd'hui deux nouvelles adaptations qui valent d'être citées.



À droite, Man' et sa Graine de Folie..☛ À lire en interview plus loin.(*Delcourt*)

☛Ci-dessus à droite, le masque de vérité, les fées lisent dans les arcanes et le temps... (Brian Froud, *Albin Michel*)

☚ En haut à gauche, la sorcière et le malin, deux fumantes associations au monde des fées. (Trois cheveux blancs de Yann et Hausman *Aire Libre, Dupuis*)

"Les hommes qui parlaient avec la terre furen
sacrifiés à l'incompréhension des autre
Aux bûchers des sorcières c'est aus
le petit peuple qu'on brûle.

Arthur de ***Chavel*** et ***Lereculey*** pour son ambition d'être le plus proche possible du mythe originel et l'humoristique **Chant d'Excalibur** de ***Hubsh*** et ***Arleston*** pour la propension à diverger de la dite histoire.

Sous la plume de ***Dubois*** et le pinceau de ***Hausman*** nous est contée l'histoire de **Laiyna**, une jeune enfant recueillie et adoptée par le petit peuple. Elle va, malgré elle, provoquer la chute et l'exil de ses bienfaiteurs.

Le dessin savoureux et tout en rondeur de ***Hausman*** laisse sa marque indélébile sur l'exode des elfes, gnomes et lutins. Les personnages sont empreints

de sensibilité et d'émotion. On regrette tout de même d'être, tel Moise abandonné au seuil de la terre promise, à la fin d'un récit sans doute trop amer.

Reclus et protégé dans l'univers de Faerie, le petit peuple n'est pourtant pas à l'abri des menaces. **La Graine de Folie** de ***Civiello***, nous présente un monde de Faerie dévoré par le chaos. Elu par la reine des fées, Igguk, le lutin grincheux, doit à son manque de cupidité de partir en quête pour sauver son monde. Ces premiers albums, entièrement peints sont d'une tres grande qualité graphique. Si le découpage joue parfois des tours et rend la lecture assez délicate, le principal regret que l'on pourra emettre restera malgré tout le format des albums qu'on aimerait voir bien plus grands pour l occasion. En peu de mot : c'est très beau, c'est drôle, et très rafraîchissant

(Lisez l'interview!)

Il était mille et une fois

Il existe mille mots pour parler des fées, et plus encore pour dire comment elles disparurent, car avant de disparaître du monde de l enfance, elles avaient disparu de celui des adultes, et plus tôt encore, elles y avaient tenu un grand rôle...

Au fil des ans, l'enchanteresse s'est changée en sorcière séductrice et maligne, et bon nombre de ceux qui lui rendent hommage acceptent l'idée que, ce faisant, ils vénèrent aussi le diable. Les fées sont devenues voleuses d'enfants et attirent le mauvais sort et la fatalité (au passage les Parques deviennent d'horribles sorcières à l'aspect repoussant). Métamorphosés par ces mésaventures, les esprits que l'on considérait comme protecteurs se sont changés en créatures fausses et ambiguës que l'on ne respecte plus que par crainte. Les hommes qui parlaient avec la terre furent sacrifiés à l'incompréhension des

autres. Aux bûchers des sorcières c'est aussi le petit peuple qu'on brûle.

Dans **Lutin** et **Red Cap**, ***Dubois*** et ***Duval*** raniment le temps où les fees et légendes avaient prise dans la réalité. Au travers des aventures d'un brigand irlandais, d'un rebelle écossais ou d'un meunier hollandais parti pour le nouveau monde, on réapprend un univers peuple d'esprits familiers dissimulés à la lisière de notre réalité. La croyance en ces êtres et en leur pouvoir s'avèrera un atout considerable pour ces hommes aux destins mouvementés

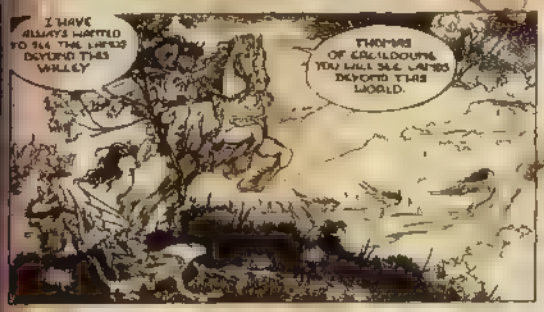
Le trait simple et dynamique de ***Duval*** sert très agréablement des scénarii bien construits en deux tomes. Folklore et tolérance semblent les maîtres mots de ces trois épopées entre Histoire et histoire où l'on se plonge avec plaisir.

☚ Ci-contre à gauche, quand Luis Royo la couche sur le papier, la fée est bien séduisante... Mais on remarquera qu'à la fin du Moyen-Age, la gentille ondine cède la place à des esprits nettement moins bien attentionnés envers ces belliqueux humains.
(Malefic, *Soleil*)

À droite, Lutins, Red Caps, Puckewoodgenies, le petit peuple se cache sous bien des appellations, et selon ses humeurs, assiste, fuit ou dévore les humains de moins en moins sensibles au monde de Faerie et à son influence...
(Lutins et Red Caps, *Delcourt*) ☛

Les incontournables voyages de **Corto Maltèse** font un détour par les contes dans **les Celtiques**. Auberon, Puck, Merlin et la fée Morgane se glissent dans les rêves du marin au long cours pour lui faire protéger la verte Albion. Un détour par l'Irlande lui fera rencontrer une mystérieuse banshee, avant que ne s'achève son voyage sur fond de première guerre mondiale. ***Pratt*** fait trembler ses planches au son des ballades anciennes. La mélancolie des landes salées glisse sur les pages pour y déposer les larmes de son âme en toute poésie.

Outre Atlantique, les talents réunis de ***Charles Vess*** et de plusieurs écrivains s'expriment dans **Books of Ballads and Sagas**. De petites histoires courtes s'enchaînent avec un bonheur certain, et décrivent des contes du folklore irlandais ou nordique. La plupart des ces historiettes s'accompagnent de paroles de chansons traditionnelles qui les inspirent, et les amateurs de musique folk trouveront en plus d'un dessin magnifique, une foule de renseignements pour remplir leur discothèque. Un seul regret, cette production indépendante n'est pas traduite et la trouver nécessite quelques recherches.



La guerre des mondes

Il y eut une époque étrange où les enfants prirent dans le monde une part grandissante. En même temps, les êtres surnaturels se trouvaient peu à peu confinés au royaume de l'enfance. De fil en aiguille, l'enfance devint le moment privilégié où la porte reste ouverte au rêve et à l'imaginaire. Par là, elle devint un objet de fascination et parfois de crainte pour ceux qui avaient perdu cette ouverture d'esprit : les adultes.

L'enfance commençait son règne.

Donc, **Peter Pan**.

Quoi allez vous me dire, quel rapport ?

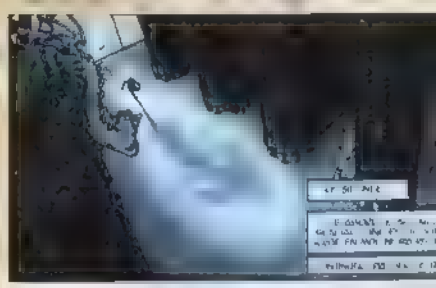
Aucun, c'est juste là qu'était le point

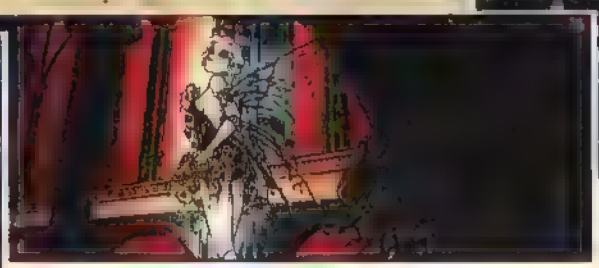
Prenez un enfant ordinaire - Peter -, donnez-lui une fée -Clochette-, et rien ne va plus. Ce conte désormais célèbre de ***James Barrie*** va servir de clé de voûte au grand affrontement entre l'enfance et l'age adulte, entre le monde imaginaire et le monde réel

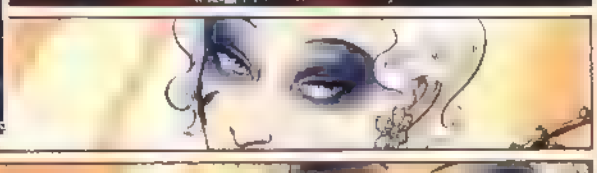
Ce que nous connaissons de Peter Pan se résume souvent au dessin animé de Walt Disney

"Par ces jours, à l'heure où la terre se déguise en boule de Noël, blottis dans les vieux contes et dans les souvenirs, le peuple fée grommelle et semble s'éveiller..."

Peter, gamin insouciant et irresponsable entraîne Wendy et ses frères pour qu'ils jouent avec lui. La jeune fille cantonnée au rôle de "maman" des enfants perdus, prend conscience des responsabilités qu'elle doit assumer et accepte finalement la nécessité de grandir. Le monde féerique symbolise le royaume de l'enfance et plus tard, la peur de grandir qui fait que Peter en a fait son domaine.







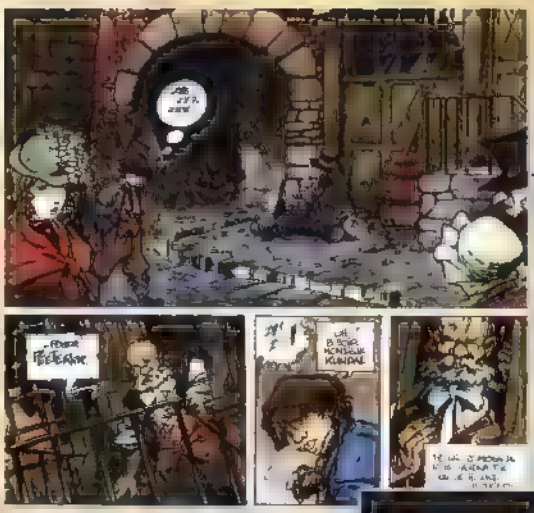
☜ En haut à gauche, Charles Ves et ses Ballades et Saga (*Green Man Pres*

☜ Ci-contre, Fées et tendres aut mates, de Téhy et Béatrice Tillie (*Delcou*

☜ En haut; "Peter, mais tu voles !", Régis Loisel réinvente Barry. (*Vents d'Ouest*)

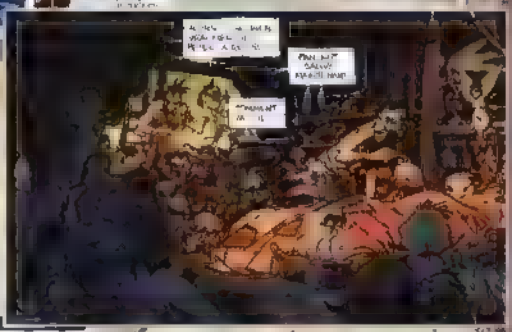
DOSSIER

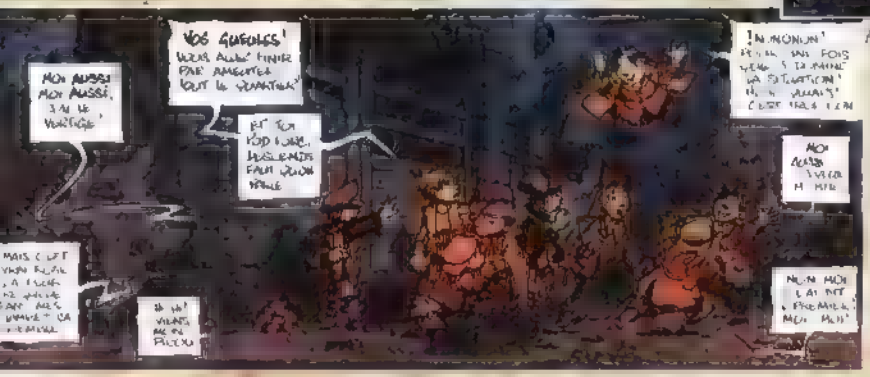
Devenir adulte c'est accepter de renoncer à ces enfantillages, admettre que les fées ou les sirènes n'existent pas et rentrer, sagement à Londres... Victoire aux grands. ***Loisel*** nous offre de découvrir la métamorphose du jeune Peter en Peter Pan. Le livre décrit un univers à la Dickens, où la cruauté du quotidien asservit l'enfance et la prive d'espoirs et de rêves. Dans un Londres dévoreur d'enfants, élevé par une mère violente et alcoolique, le jeune Peter se taille une existence écœurante et ne trouve de joie que dans la rêverie. Investi par le peuple féerique, c'est par jeu que Peter accepte de protéger le monde du rêve et son trésor. Mais le jeu se joue à balles réelles, et dans cet affrontement, on ne peut que prendre partie pour le royaume du rêve contre les adultes et leur monde de turpitudes et de vices... Victoire au rêve et à l'enfance ...



¶ Petit Peter ne deviendra pas grand ; car dans le Londres victorien, s'il est un monde effrayant, c'est bien celui des adultes !! Regis Loisel le démontre d'un coup de pinceau, la ville décrite par Barry est sombre et décadente, et sa faune est aussi diverse que mal intentionnée... À tel point que les rares âmes charitables passent pour d'étranges exceptions. Il ne manque à ce tableau sordide que quelques filles de joies trucidées pour qu'on plonge en pleine hystérie autour du célèbre Jack. Et s'il se cachait non loin dans ces planches...? (*Vents d'Ouest*).

Par ces jours, à l'heure où la terre se déguise en boule de Noël, blottie dans les vieux contes et dans les souvenirs, le peuple fée grommelle et semble s'éveiller. C'est que dans les pages des nouveaux livres, sous les plumes de rêveurs qui ont su ne pas trop grandir, elles étirent leurs ailes et s'envolent à nouveau...




VOS GUEULES !
MOI AUSSI, MOI AUSSI, J'AI LE VERTIGE
ET TON POP-CORN, HAMBURGER FAIT QUOI PENDANT CE TEMPS ?
!NONONON !
MOI AUSSI J'VEUX M'FAIRE
MAIS C'EST VRAIMENT PAS LE MOMENT !
NON MOI J'AI DIT « PREMIER MOI, MOI ! »

Dans le magnifique **Fées et tendres Automates** de ***Tehy et Béatrice Tillier*** au dessin, on découvre de nouveaux êtres inattendus. L'endroit autant que le temps nous sont inconnus, mais l'univers dépeint ressemble à un mélange de futurisme et d'ère industrielle. Dans un décor grandiose et baroque, le livre nous entraîne dans le périple du jeune Jam au moment où il s'apprête à pénétrer l'enceinte interdite d'un vaste musée. Une poursuite effrénée va se lancer alors qu'il retrouve enfin l'objet de ses désirs : une fée automate qu'il a perdue il y a de cela bien longtemps. Croyez le ou non, en ces quelques pages se dessine un monde riche et fascinant, qui vous laisse tout entier dans l'impatience de la suite, en février. C'est notre gros coup de cœur dans un dossier pourtant des plus agréables.

A.E.

Regain

Le siècle de la raison, puis l'affranchissement de l'homme sur la nature vont peu à peu transformer les croyances en superstitions, les superstitions en récits imaginaires qui seront finalement oubliés. Ceux qui terrorisaient un temps finiront par retrouver un rôle plus positif dans des contes de fées que l'on ne destinera bientôt plus qu'aux enfants.

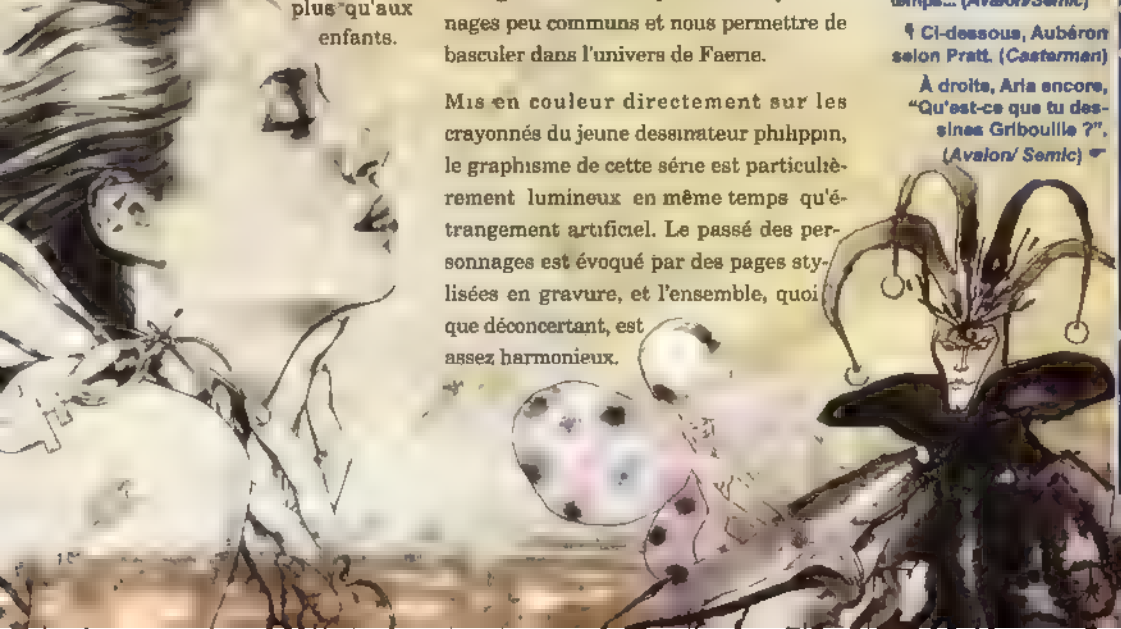
Dans **Aria** de ***Brian Holguin*** et ***Jay Anacleto***, on découvre que les êtres féeriques cohabitent avec les hommes depuis maintenant des siècles, en se faisant passer pour des gens ordinaires. Ils n'ont rien ni de l'apparence ni des attributs que l'on accorde généralement aux peuples féeriques, mais ils ne manquent pas d'enchantements. C'est une soudaine menace qui est prétexte à nous les présenter. Entre merveilleux et thriller, cette étrange histoire va dépeindre des personnages peu communs et nous permettre de basculer dans l'univers de Faerie.

Mis en couleur directement sur les crayonnés du jeune dessinateur philippin, le graphisme de cette série est particulièrement lumineux en même temps qu'étrangement artificiel. Le passé des personnages est évoqué par des pages stylisées en gravure, et l'ensemble, quoique déconcertant, est assez harmonieux.

À gauche, Aria, de Brian Holguin et Jay Anacleto, hume l'air du temps... (*Avalon/Semic*)

¶ Ci-dessous, Aubéron selon Pratt. (*Casterman*)

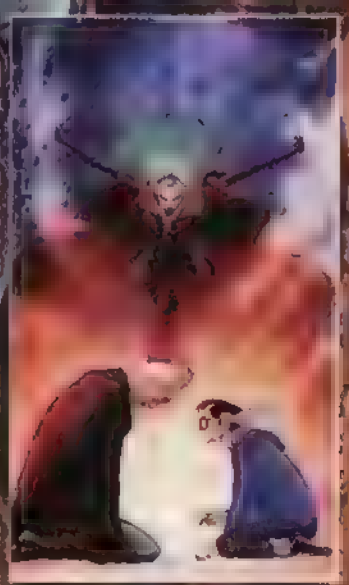
À droite, Aria encore, "Qu'est-ce que tu dessines Gribouille ?". (*Avalon/ Semic*)



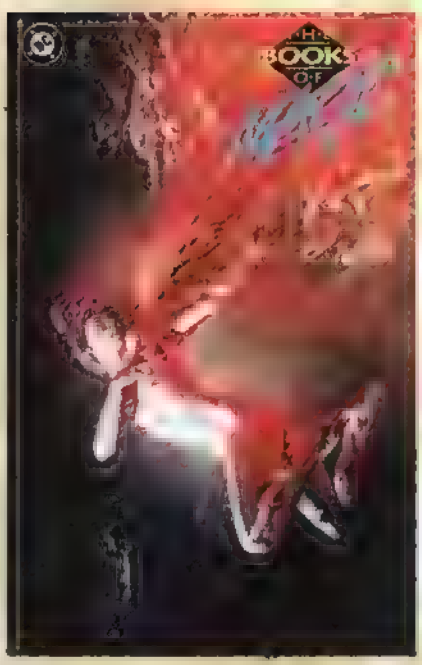
the BOOKS of MAGIC

DOSSIER

Il y eut un temps où l'homme marchait volontiers à quatre pattes ou suçait son pouce en s'endormant. De par sa petite taille, il voyait ceux qui, petits comme lui, enchantaient les rêves et les nuits, ceux qui faisaient ses songes, mais ses cauchemars aussi. Mais un jour, à force de se tendre pour toucher le soleil, l'homme devint de plus en plus grand, si grand qu'il ne vit plus le peuple des fées, et qu'il finit par l'oublier... Alors, le petit peuple, peu à peu, disparut...



Timothy Hunter fait partie de ceux-là qui, enfants, voyaient le monde peuplé d'une multitude de créatures, mais voilà douze ans révolus, et déjà l'âge de raison. Absorbé par une existence sinistrement médiocre, le jeune garçon passe de longues heures entre un journal intime et de longs monologues. C'est qu'à la vérité, Tim est un enfant incertain que rien ne fait briller, même pas son imagination. Binoclard et maigrichon, solitaire et disgracieux il semble la parfaite incarnation du jeune adolescent mal dans sa peau et pourtant... Faut-il laisser vivre Timothy Hunter ?



RENCONTRES

Quand commence le livre ce sont quatre hommes étranges qui débattent du futur de cet enfant apparemment si ordinaire. Et c'est qu'à les entendre, on croirait presque que d'une telle décision dépend l'avenir du monde !!

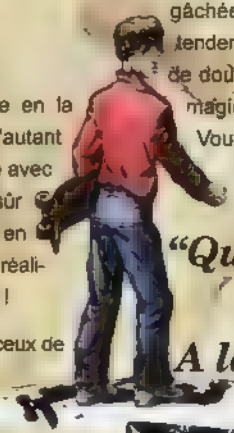
Croyez-vous à la magie ?

Ou plutôt voulez vous croire en la magie ? Quelle question ! D'autant que l'on est tenté de répondre avec enthousiasme "Mais oui, bien sûr !". Quelle merveille ça serait si en claquant des doigts on pouvait réaliser le moindre de nos souhaits !

Vos souhaits, peut-être, mais ceux de tous les autres... En y réfléchissant à deux fois, il pourrait être bien plus raisonnable de choisir la banale mais solide réalité celle ou l'invraisemblable et le miraculeux n'ont plus de place à prendre

Tim, en tout cas, aurait sans doute aimé ne pas avoir à se poser la question Seulement voilà, revenons à nos quatre hurluberlus. Ces quatre bonshommes habillés de façon ringarde et surgis de nulle part, n'ont pas l'intention de lui laisser le choix quand ils lui soumettent cette étrange interrogation : "Est-ce que tu crois à la magie ?"

C'est qu'ils ne doivent pas manquer d'humour ou bien encore qu'ils sont complètement fous. Dans tous les cas ils sont assez peu engageants pour qu'on ose le leur dire Et voilà une belle journée de vacances gâchée par quatre énergumènes qui prétendent que lui, Tim Hunter, moins que rien de douze ans, peut devenir le plus grand magicien de son ère s'il en fait le choix Vous-vous imaginez devenir le Merlin l'Enchanteur du vingtième siècle ? Toujours tentés ?



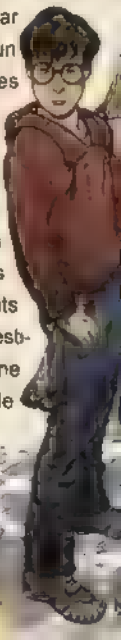
INITIATIONS

L'enfant perplexe dans les pages, c'est un peu vous ou moi, entraîné dans un étrange périple au travers de l'histoire et de tout l'univers de Neil Gaiman (Sandman)

"Quatre hommes étranges débattent du fut de cet enfant apparemment si ordinair A les entendre, on croirait presque que d'u telle décision dépend notre avenir

Tour à tour chacun des hommes va entraîner l'enfant dans le temps pour lui présenter d'autres réalités que la nôtre, d'autres mondes régis par des règles différentes, des détours dangereux entre le temps et l'espace, l'enfer et le paradis, entre le réel et la féerie

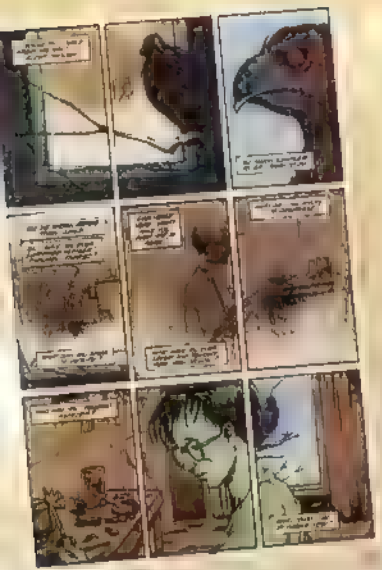
On y apprend qu'au fil de l'histoire, la magie et la féerie un temps tout-puissants dans notre monde, furent dévorés par la technologie et l'incrédulité d'un monde devenu rationnel. Tapies dans les recoins de nos mémoires, les portes entre les mondes sont devenues étroites, les passages, plus dangereux encore. Mais les mages restent là caché dans notre monde, revêtant les habits de la banalité, ils sont, qui un prestidigitateur, qui un détective ou une voyante, et ne font montre de leurs extraordinaires pouvoirs qu'à de rares occasions.



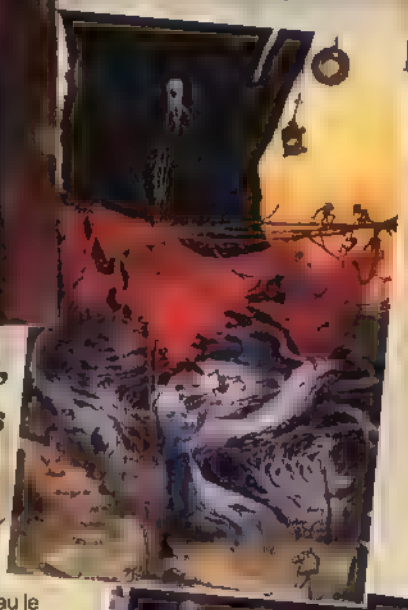
À droite, à gauche, ci-dessus, partout... Les connections de Monsieur M. Baal vont vous plonger dans le monde magique de Tim...

Passeurs étranges, débris de bois animée, collectionneur de rebuts... L'univers de Tim est celui de notre enfance qui a pris vie, le cauchemar !

(Toutes les illustrations de l'article sont issues de la série américaine aux éditions DC/Vertigo.)



Art de la mise en scène et de la composition, les couvertures se doivent de résumer l'ambiance et l'histoire de l'épisode en un seul visuel... Ainsi Vess, Kaluta et Bachalo relèvent le défi de créer une image forte pour ces chapitres importants de la quête de Timothy. Dans les bras d'Auberon, sous l'arbre de son enfance ou en présence de Death, rien de ce qui lui arrive n'est jamais barbant.



À gauche, John Bolton illustrait le 1er épisode.
Ci-dessus : Ah, que notre monde est banal...
Ci-contre, Charles Vess nous invite au coeur de Faerie et des ennuis !

"Réduits à l'état de contes ou de fables, e restent de vrais en ce monde que des anges u'on visite le dimanche et des démons qu'on entretient mieux que nos plantes vertes !"

Réduits à l'état de contes ou de fables, ne restent de vrais en ce monde que des anges qu'on visite à peine le dimanche et des démons qu'on entretient souvent bien mieux que nos plantes vertes
L'implacable constat est au bout du voyage. . A-t-on le choix de ne pas croire à tout ce qu'on a vu ?

Rite de passage

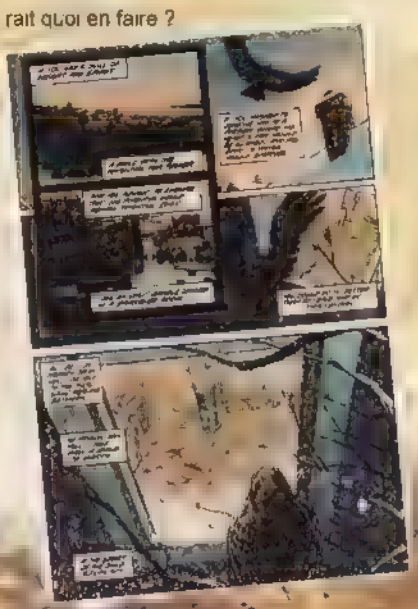
De par son potentiel, Tim, est un séneux objet de convoitise, très vite on réalise que toutes les rencontres ne sont pas bonnes à faire

De grands affrontements de puissants font assez penser à la rencontre de Madame Mime et Merlin dans l'enchanteur de Disney. Les jeux d'esprit y ont autant de place que les jeux de pouvoir

Au cours de son périple, Tim apprend peu à peu qu'on ne marche dans les passages de la magie sans en suivre les règles, la première d'entre elle sera d'ailleurs de ne jamais quitter les sentiers tracés. Un voyage en Faerie lui démontrera les risques encourus et l'incidence du moindre faux pas. Le cadeau le plus généreux peut se transformer en piège si celui qui l'offre réclame son payement, et la créature la plus inoffensive peut s'avérer bien dangereuse si l'on en perd le contrôle Tim rencontrera un jeune Merlin aux prises avec les doutes d'un homme qui se sait porter une bien lourde charge. Comme lui, Tim a le pouvoir d'ouvrir les portes entre les mondes, le pouvoir de rendre possible l'impossible, celui de faire exister le moindre de ses désirs mais les responsabilités d'une telle faculté sont incommensurables

Grandir

Trouvez-vous raisonnable de placer ces terribles pouvoirs dans les mains d'un enfant quand même un vieux sage ne saurait quoi en faire ?



Voici à présent que l'on comprend en quoi il peut être un danger.

Comme rien n'est clément dans cette aventure, ses premières rencontres révéleront à Tim sa parenté avec la reine des fées. Cette découverte douloureuse sera l'amorce de bien des péripéties qui le ramèneront souvent en terre de Faerie, mais qui le laisseront également profondément bouleversé dans son identité Apprendre qu'on est la moitié d'une fée a tout de même de quoi perturber quand quelques jours plus tôt on ignorait jusqu'à leur existence !

Dans cette longue initiation, chaque page que l'on tourne présente une nouvelle épreuve. Une

Féerie et Enchantement

croisée des chemins où Tim et tous ses proches basculent dans les méandres d'un avenir qui se fait ou qui se défait à mesure de ses choix.

Entre tous les dangers qu'il pourra rencontrer, Tim se trouvera inlassablement confronté à lui-même. C'est qu'il y en a beaucoup des "Tim", ceux de l'avenir côtoient celui du présent, mais aussi ceux de ses désirs ou de ses doutes, et ceux-là qui, issus de ses longs monologues, prennent forme à ses cotés. Evidemment, vous n'aurez pas de mal à le deviner, ces rencontres fascinantes ne sont pas pour lui plaire, à Tim, lui le vrai Tim. D'autant que fidèle à la règle, il ne peut et ne doit en rester qu'un !

Son sang ravive le pays, les tarots décident de son avenir

GRIMOIRE

Plonger dans Books of Magic se révèle être un pur enchantement. Dans un subtil mélange d'ordinaire et d'extraordinaire, le personnage se débat pour tracer son chemin.

"Tim est trop petit, trop jeune, trop incertain, trop humain. Inévitablement on ne peut s'empêcher de comprendre, de compatir, enfin de s'identifier à ce drôle de gamin..."

A l'antithèse même du héros, Tim est trop petit, trop jeune, trop incertain trop humain, pour tout ce qui l'attend. Inévitablement on ne peut s'empêcher de comprendre, de compatir, enfin de s'identifier à ce drôle de gamin. Après un prélude superbe en quatre parties réalisées par John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess et Paul Johnson, le dessin* devient simple, très européen dans le style et reste cohérent au long des soixante-dix épisodes parus à ce jour. Un seul regret donc pour ce titre, il n'existe pour l'heure aucune traduction. Il vous faudra donc rechercher la version originale ou pétitionner auprès de vos maisons d'éditions préférées pour espérer le lire un jour.

MAE

* Une Bibliothèque magique :

Si Neil Gaiman et John Bolton ont créé le titre, leur implication s'arrête à la première mini-série "Books of Magic". A l'instar du Sandman du même Gaiman, une série régulière débute dès 1994 et court encore aujourd'hui, fêtant allègrement son soixante-dixième numéro. Aux textes **John Ney Rieber**, aux crayons **Gary Amaro** et aux encres **Peter Gross** complètent et enrichissent l'univers de Tim et ses pérégrinations multiples de l'ennui de notre monde aux confins de celui du rêve... Très vite Peter Gross assume toute la partie graphique, parfois remplacé par **Peter Snejberg**. Enfin, depuis le numéro cinquante, Rieber a quitté le navire laissant à Gross l'écriture en plus de l'image.

Par ailleurs, parler de Books of Magic sans parler des artistes des couvertures serait une injustice, puisque **Charles Vess** et **Michael W. Kaluta** nous ont offerts de splendides pièces au cours de ce long voyage. Le premier est passionné de l'univers celtique et vous retrouverez ses créations propres sur le site de GreenMan Press, sa maison d'édition. Le second, grand admirateur d'Edgar Rice Burroughs, cite *Roy Krendel* et *Alphonse Mucha* comme influences majeures. De *Shadow* au Studio qu'il a créé avec *Bernie Wrightson* et *Barry Windsor Smith*, Kaluta affiche tranquillement trente années de carrière aux pinceaux, dans un style incomparable.

De Charles Vess qui nous dévoile Titania et Auberon pour le premier numéro régulier de Books of Magic aux multiples couvertures de Michael Kaluta... Parcourir cette série sur l'étagère est un voyage dans le monde de Faerie, dépaysement assuré !

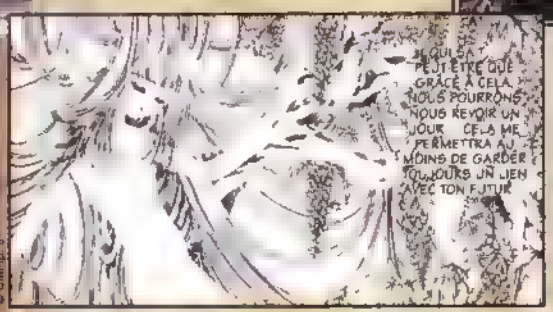
DOSSIER

Avis aux amateurs à la chasse aux fées

Nous [illegible] quelques [illegible] venimeuses et [illegible] des récits d'horreur [illegible] Fumiko Takahashi. Nous nous sommes bien esclaffés devant ces séduisantes et lubriques rondes féeries. Mais force nous a été de constater que le Japon, si riche en esprits qu'il soit ne semble pas peuplé par des êtres féeriques au sens où nous l'entendons. Si nous avons trouvé quelques jolies créatures au fil des pages, elles n'ont semblé trouver leur place qu'en tant qu'ornement dans des cahiers d'illustrations. Leurs représentations sont certes splendides, mais elles ne prêtent pas souvent à ce qu'on en fasse des histoires.

Nous nous sommes donc penchés sur l'histoire et les croyances du Japon espérant comprendre la raison de cette absence. Quelle ne fut pas notre surprise de découvrir dans les vénérations traditionnelles Shinto l'essence-même des fées originelles : une représentation animiste de la terre et des éléments aussi proche qu'on peut l'imaginer des toutes premières féeries...

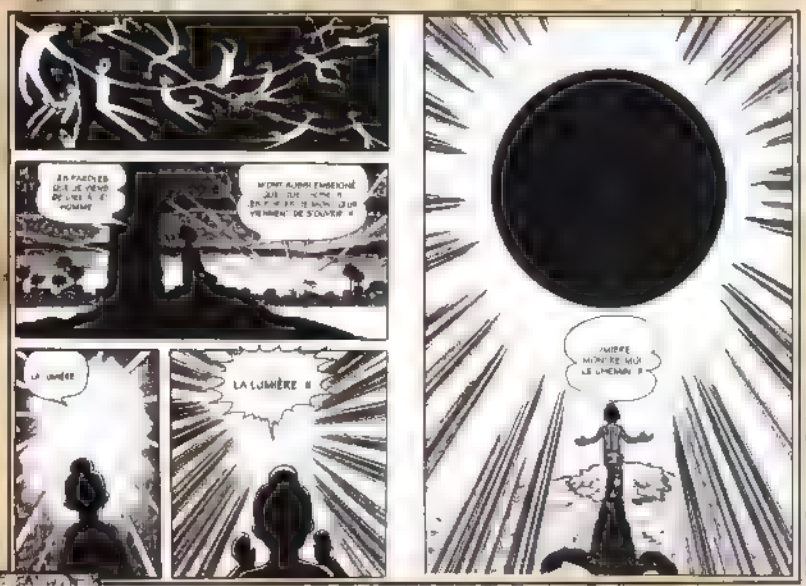
Avant le premier âge, le chaos régnait. Mais alors Ame-no-minaka-nushi-no-kami, le Kami du centre du paradis, s'éveilla à l'existence, et avec ce Kami vint le commencement de l'harmonie et l'ordre. D'autres Kamis suivirent, et le chaos transita de plus en plus vers l'ordre. Finalement arrivèrent Izanagi-no-mikoto et Izanami-no-mikoto. Ensemble ces Kamis descendirent de La Haute Plaine du Paradis et donnèrent naissance aux Huit Grandes Iles, que ceux de l'Ouest appellent Japon. Comme les Huit Grandes Iles en elles-mêmes étaient quelque peu seules et vides, Izanagi et Izanami y installèrent toutes les autres choses du monde. Ensuite, ils créèrent beaucoup d'autres Kamis pour veiller à leur création. De ce groupe faisait partie Ama-terasu-o-mikami, Déesse du Soleil, et son frère Susa-no-o-no-mikoto, Dieu en charge de la Terre.


QUI SAIT PEUT-ÊTRE QUE GRÂCE À CELA NOUS POURRONS NOUS REVOIR UN JOUR CE LA ME PERMETTRA AU MOINS DE GARDER TOUJOURS UN LIEN AVEC TON FUTUR
© Clamp, 97

Sous la houlette de la déesse du Soleil et d'autres Kamis, l'humanité s'extirpa du chaos qui restait des temps avant le Premier Age. Grâce aux multiples bénédictions des Kamis, le peuple du Japon prospéra, et fut capable de tendre vers l'harmonie ensemble et avec les autres choses de la nature. C'est pourquoi nous remercions les Kamis chaque jour par nos offrandes et nos prières. C'est pourquoi nous continuons d'honorer les Kamis dans nos temples célébrant leur divine présence. C'est pourquoi nous devons nous souvenir des Kamis, et essayer d'être en accord avec leur volonté bienveillante, même s'ils ne nous parlent plus aussi souvent qu'ils le faisaient même s'ils ne résident plus dans les temples que l'on a bâtis pour eux. Merci...

Esprit, es-tu là ?

Le terme "Kami" définit une certaine quantité d'êtres surnaturels : des dieux, des esprits de la nature, d'animaux ou d'humains. Généralement un Kami est un esprit sacré, noble et révéré pour ses vertus et son autorité. En pratique, les seuls humains vénérés comme des Kamis sont les ancêtres, morts depuis longtemps ou les héros d'un passé lointain. Dans les temps anciens, l'idée de Kami englobait les phénomènes naturels (tels le vent, le tonnerre ou la pluie), des objets (le soleil, les montagnes, les rivières, les arbres ou encore les rochers), certains animaux et esprits ancestraux (principalement les ancêtres impériaux ou nobles). Chaque Kami possède ses propres caractéristiques, aptitudes et missions. Ils pouvaient être des entités gardant le territoire, le gardien d'un objet particulier, d'un phénomène naturel ou encore le protecteur d'un groupe social, comme un clan ou les habitants d'une région, pour ne citer que quelques exemples.



© Tezuka Productions. Tonkam

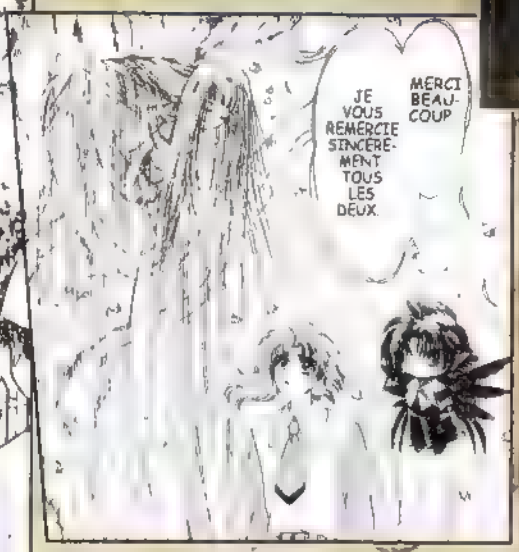
C'est chez Miyazaki que l'on retrouve l'expression la plus manifeste de ces croyances. Le charmant **Totoro** est un esprit protecteur de la forêt et plus précisément une incarnation de l'esprit de l'arbre camphrier. **Nausicaa** contrôle les vents et communique avec de grands insectes qui protègent la terre. Dans **Mononoke Hime** (littéralement princesse des esprits), San l'héroine a été élevée par Moro une déesse-louve, et dévoue sa vie à la protection du dieu Cerf qui incarne la force de vie de la puissante forêt. Cette fable écologique met en scène de nombreux esprits animaux et végétaux. Dans Totoro ou Mononoke Hime, on rencontre des Kodama, ces esprits des

En haut à gauche, Clamp nous scotche devant l'arbre de vie ou Dame Glycine (Wish, *Tonkam*)

En haut, Bouddha médite, et paf, le monde se révèle à lui ! (Bouddha, *Tonkam*)

Ci-contre, ce coup-ci l'arbre est un camphrier, et les Totoros vous garantissent ses pouvoirs magiques ! (Totoro Artbook, *Tonkam* toujours)

arbres pacifiques guident souvent les voyageurs égarés. Présent depuis les legendes médiévales japonaises, ils sont une représentation assez typique de ce qu'est la féerie occidentale à ses sources



¶ Ci-dessous à gauche, "Monsieur, tu sauves ma terre ?" (*Tonkam*)
À droite et en bas, La Princesse des esprits en côtoie de toutes les couleurs,.: (Miyazaki) ¶
Ci-dessous, C'est glycine et l'ange miniature... Qui parlait de ménagerie ? (*Tonkam*) ¶
A droite, la voie du cerisier...très shinto comme truc ! (Sous un rayon de soleil, *Tonkam*) ¶

Les dons liés à la nature et en particulier aux plantes sont une variante atypique d un point de vue occidental. Dans '**Sous un rayon de Soleil**' de Hojo comme dans '**Please Save My Earth**' de Hiwatari, le personnage principal communique avec les plantes. On rencontre régulièrement des personnages qui sont des émanations ou des incarnations de végétaux. Dans Wish de Clamp une glycine s'incarne en jeune femme, et dans Sous un rayon de Soleil c'est un jeune Arbre qui a des velléités de mouvement. Ce genre de phénomène rappelle nos contes de fées traditionnels où les personnages peuvent se changer en pierre ou en arbres pour revenir à leur forme originelle quelques pages plus loin.

d'autres à l'aide dans des situations difficiles. Enfin, l'univers est rempli de vie consciente et bienveillante. On retrouve une fois encore l'idée de la terre mère à laquelle se superpose l'image de l'arbre de vie. Dans **Wish** de Clamp on trouve un superbe exemple de cette symbolique lorsque la jeune Ambre fait éclore à la vie des petits angelots portés par un grand arbre. Ca n'est d'ailleurs pas sans rappeler l'illumination de **Bouddha** sous un arbre.

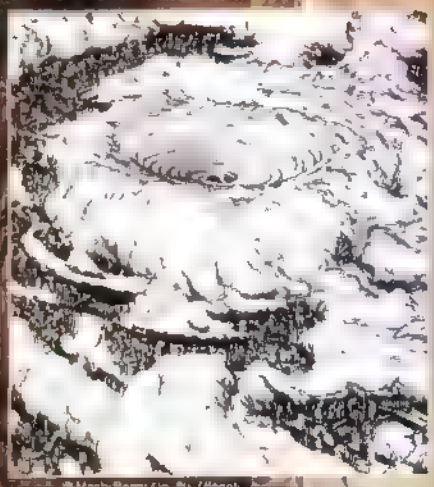
Dans de nombreux manga, les Kamis n'apparaissent pas directement, mais les personnages ont des pouvoirs qui s'apparentent aux éléments, (le vent, le feu ou la terre , ou aux principes d'équilibre du Yin et du Yang dans de nombreuses créations du studio **Clamp et dans** Raïka).

Notre Terre qui êtes aux cieux...

Le mot Shinto signifie littéralement 'La Voie des Kamis' ou 'La Voie des Dieux'. A la différence des autres religions organisées d'Asie, le shinto n'a ni fondateur ni textes sacrés. Il semblerait qu il provienne d'un mélange de vénération des ancêtres, d'animisme et d'un respect profond pour la nature.

Le mot Shinto signifie littéralement 'La Voie des Kamis' ou 'La Voie des Dieux'. A la différence des autres religions organisées d'Asie, il n'a ni fondateur ni textes sacrés...

Il n'y a pas de déité suprême responsable de la création ou régnant sur les autres. Dans la mythologie Shinto, la création du monde est le résultat de la coopération et de l'harmonie entre deux dieux. Même la plus auguste des déesses Shinto, Amaterasu-o-mikami, la déesse du Soleil, ne règne pas en maîtresse absolue. Elle est connue pour avoir consulté d'autres Kamis et d autres esprits voire d'en appeler



Le mal de l'air...

Les croyants savent que toute chose naturelle, organique comme inorganique, vient à l'existence du fait des Kamis, et que leurs bénédictions sans limites assurent que tout reste pour le mieux dans le monde. Cependant, l'industrialisation galopante et les bombes nucléaires sur Hiroshima et Nagasaki ont largement contribué à réduire les terres pures où l'on trouvait habituellement les Kamis, ainsi qu'à altérer les phénomènes naturels qui leurs étaient associés.

Cette représentation de la terre liée aux problèmes de l'écologie se retrouve dans de nombreux manga. Dans **X** de Clamp par exemple la terre à l'agonie déclenche un grand affrontement entre des dragons. Dans **Nausicaa** de Miyazaki la terre se soigne de la pollution engendrés par les hommes et nourrit des créatures qui la protègent.

Cette représentation néfaste peut être interprétée comme provenant de mauvais esprits : les magatsuhi. Ils sont originaires d'un endroit appelé le Monde des Ténèbres ou Yomi-no-kuni, et s'aventurent souvent dans notre monde pour corrompre l'humanité. Bien que l'âme humaine soit bonne, le corps est faible et succombe aisément aux chuchotements des magatsuhi. Ces esprits malveillants peuvent engendrer catastrophes naturelles, pollution et mauvaise fortune, ainsi que rompre l'ordre social, créer des problèmes entre les gens ou simplement empoisonner la vie de tout le monde

Ce personnage un peu futile reconnaît d'ailleurs avoir les même pratiques. Par ce biais, le livre parvient à ne pas être moralisateur, bien qu'il cherche à éveiller une prise de conscience.

Le bien pensant

La plupart des livres sont souvent nuancés dans leur jugement par les visions de plusieurs personnages. En effet, par principe, le shinto ne peut chercher à imposer une vérité, un droit chemin ou une façon de vivre, il prône essentiellement l'harmonie et l'équilibre.

"La notion de bien et de mal est relative dans Shinto moderne, et la valeur morale d'un action dépend de sa motivation et des circon tances de l'acte. Un mal est parfois nécessaire..

La notion de bien et de mal est relative dans le Shinto moderne, et la valeur morale d'une action dépend de sa motivation, des circonstances de l'acte et de ce qui est advenu de cette action. On retrouve en cela le principe du Yin et du Yang, qui veut qu'un mal soit parfois nécessaire. Il faut ajouter à cela que le Karma ou les incarnations précédentes influencent énormément une personne dans ses choix car les actes des vies précédentes pèsent sur les individus au quotidien. On trouve un éclaircissement considérable sur ces notions dans **Bouddha** et **Ikkyu**.

Ces "démons" sont particulièrement présents dans bon nombre de dessins animés, et nous les avons également rencontrés dans **Vampire Myiu**. Cependant, de façon générale, de nombreux scénarios imposent un constat de réalité qui doit pousser le lecteur à chercher des réponses en lui-même et non dans des démons. Dans **Tokyo Babylon**, Hokuto, la jeune héroïne décrit le comportement ridicule des jeunes filles face au problème de l'écologie : "Les filles veulent toutes protéger l'environnement... pour se donner bonne conscience elles portent des vêtements à la toute dernière mode écologique, mais passent ensuite une heure à se coiffer en utilisant des atomiseurs qui dégagent du gaz fréon...". Tout le monde sait mais personne ne fait rien.

En haut à gauche, la bombe frappe, le Japon souffre... Certaines blessures ne se refermeront jamais. (Akira, *Gibreat*)

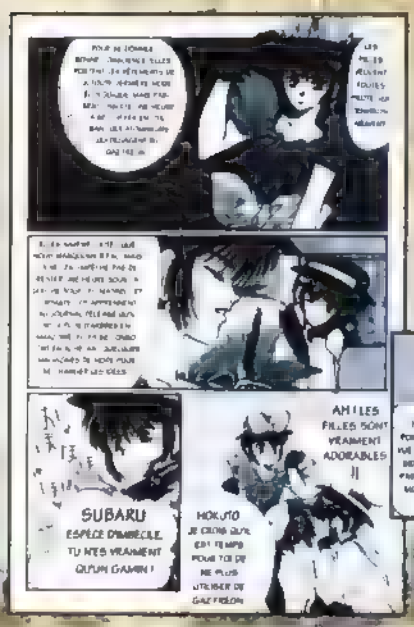
A droite, Miyu, les esprits sont partout autour de toi... Princesse.

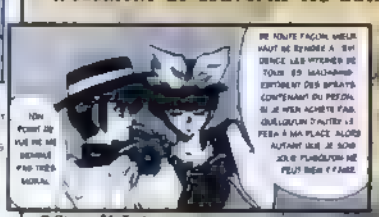
Ci-dessous, Kamui, ange ou démon ? bien ou mal ? Entre les deux son épée balance... (X, *Clamp*) ?

Du côté des images pas séquentielles...

Le papier glacé du précieux Art books regorge de quelques jolis trésors en matière de fees Pour ceux d'entre vous qui parviendrez à les trouver, voici quelques titres qui nous ont arrêtés. **"Eternal"** de Suezen abrite d'une tripotée de personnages ailés, de lutins et d'ondins délicatement extraits du papier sous un aérographe. Tandis que dans **"Silences"** de Takuhito Kusanagi, de superbes créatures mi-féeriques mi-ptérygotes semblent s'extraire de la matière pour éclore au travers des pages. Enfin dans **"Maten"** de Yoshitaka Amano quelques ravissantes ondines s'étirent entre des gouttes d'aquarelle pour votre plus grand plaisir.

Cela impose aussi beaucoup de choses quant aux personnages eux-mêmes. On les trouve souvent bien plus nuancés et moins manichéens que leurs homologues europeens. Les motivations des actes sont considérées comme plus importantes pour juger de la valeur d'un homme que les actes eux-mêmes. Dans **l'Habitant de l'infini**, **Fushigi Yugi** ou **Lodoss war** (etc), les "méchants" se révèlent être bien moins mauvais qu'on ne l'imagine a priori, une fois révélées leurs motivations. Il est très rare de voir un personnage vraiment mechant. Dans X de Clamp, les scénaristes poussent le vice jusqu'à faire du personnage principal un être totalement ambigu et négatif au prime abord, Une partie essentielle de l'intrigue sera son choix déterminant quant à ses motivations.



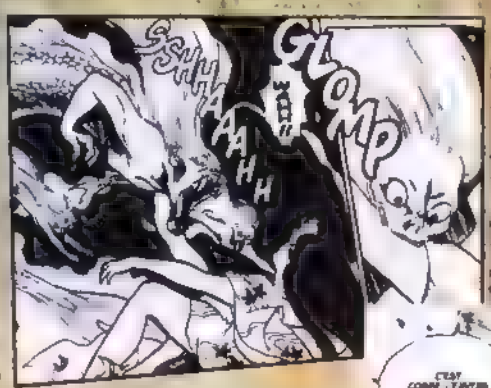


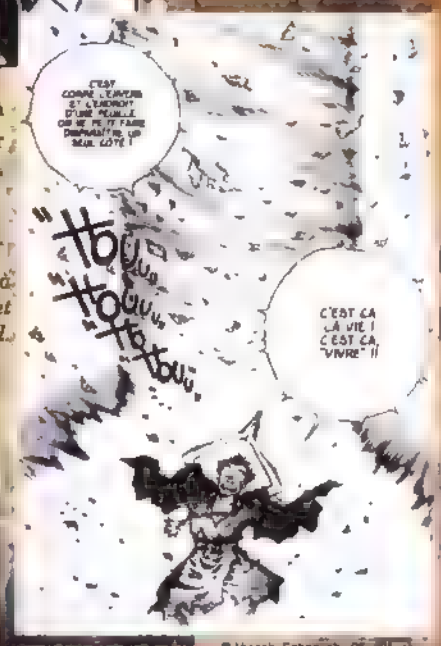
Un japonais sinon rien !

Le Shinto peut être considéré comme une religion "raciale", car elle ne se réfère qu'à un groupe de personnes partageant les mêmes ancêtres. Il est peu probable de la retrouver en dehors du Japon Cette religion comprend la vénération de nombreux sujets très japonais ; de la Terre même de l'archipel, des rivières, rochers et arbres aux phénomènes naturels comme la pluie tombant sur le sol nippon aux vent soufflants dans les forêts du pays, et jusqu'aux esprits des ancêtres du peuple local. Les pratiquants Shinto croient que les étrangers, même les proches Coréens ou Chinois; ne peuvent avoir une connexion suffisante à la Terre et à l'histoire du Japon pour vraiment comprendre la voie des Kamis.

Ainsi, il n'existe pas de tentatives d'implantations de missions dans d'autres pays pour convertir en masse, tout comme ni les Coréens, ni les Chinois n'essaient de convertir les autres à la vénération de leurs ancêtres. Par conséquent les élus que sont bien souvent les personnages principaux sont le plus souvent Japonais. Contrairement à ce que pourrait laisser penser le graphisme des personnages, grands yeux et cheveux parfois clairs ne signifient pas représentation d'individus occidentaux. Le nez court voire inexistant et le profil plat des personnages attestent d'ailleurs du contraire.

Le croyant Shinto vénère les Kamis, et tente de vivre sa vie en accord avec la volonté de ceux-ci. Un Shintoiste peut atteindre une haute spiritualité en vénérant et en communiant avec eux. Le Shinto est plus qu'une simple foi en des puissances supérieures. C'est une manière de conduire sa vie et un ensemble d'attitudes et d'idées. Dans le passé, cette religion a traditionnellement été à la fois une foi personnelle et une manière de vivre en communauté. Cela a toujours été une foi très optimiste, qui prêche que le monde est un endroit foncierement bon. Celui-ci serait passé du chaos, de la confusion et de la contradiction à un état d'ordre, d'harmonie et d'unité. Et cela grâce à l'aide des Kamis et par un accord entre l'humanité et leur volonté.




C'EST COMME L'ENFER ET L'ENDROIT D'UNE PEUR... OU IL FAIT PARFAITEMENT BON...
"TOUT"
C'EST ÇA LA VIE ! C'EST ÇA "VIVRE" !!
© Hiroshi Sakaguchi '96 Gênet

K.A. E.

Remerciements à Alain Morange et Virginie Maillard.

Ci-dessus, T'approche pas de la petite sirène, chez Takahashi c'est pas Disney. (Mermaid Forest, Gênet.)
À droite, dans Ikyu, un petit souffle de folie ? (Gênet)
Ci-contre, Super-préoccupés dans Tokyo Babylon... (Tonkam)

Emmanuel

JE VOUS CONJURE D'APPARAÎTRE, MES SEIGNEURS!.. JAILLISSEZ DES LIMBES OBSCURS QUE FRAPPENT VOS ÉNERGIES INCUBES!... QUE FRAPPENT VOS NOIRS SERPENTS, DÉMONS FOMORÉNS, COULEZ TERRIBLES!..

DOSSIER

CIVIELLO

C'était un vendredi treize, un jour maussade et pluvieux de l'été qui rappelait sinistrement novembre et ses frimas ; novembre et ses heures de bureau.

La route me semblait vraiment longue.

A quoi s'attend t-on quand on doit rencontrer l'auteur de "La Graine de Folie" ? Grande question.

Un conteur et qui plus est un auteur de contes de fée, ça doit ressembler à un vieux barbu jovial et plein de poils.

Ça ne collait pas. Je n'avais pas vu de photo, mais la biographie disait "jeune", et puis il n'avait fait que trois albums, il faudrait revoir la copie. L'heure avançait...

Féeries et EnchAntement...

Encore un moment et je me retrouvais devant la porte énorme d'une vieille maison à m'acharner sur une sonnette récalcitrante. Trois étages plus haut, j'avais ma réponse.
Vous voulez tout savoir ?
Allons bon, je vous laisse le plaisir de la découverte. Je peux tout de même vous dire qu'il n'est ni vieux, ni barbu, ni plein de poils, mais qu'il n'en vaut pas moins le détour. Il fait parti de ces gens rares et discrets qui nourrissent un joli rêve, et qui n'aspirent qu'à une chose : le partager.

EK ***Pourquoi devient-on auteur de bande dessinée ?***

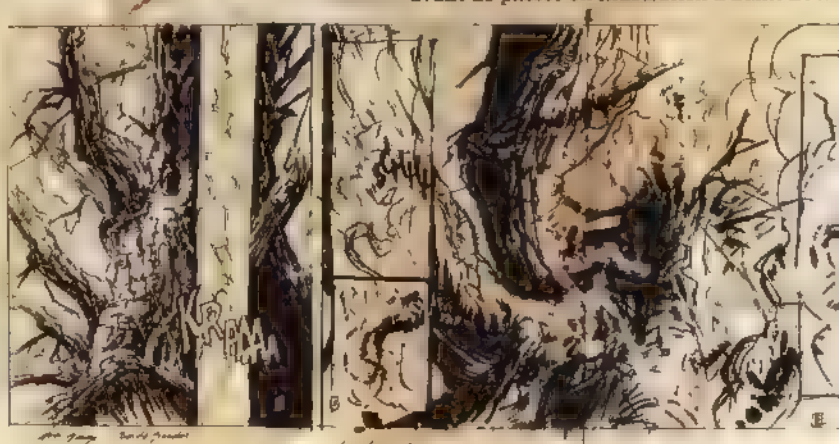
Tu sais, tout a été favorisé Depuis tout petit je communique par le dessin. J'étais du genre à rester dans mon coin, à dessiner et du moment que j'avais un bouquin avec moi, j'étais pénard !

Après, au niveau des études j'ai dû me battre, ma mère m'a soutenu parce qu'elle a un côté artistique, mais du côté de la famille quand j'ai dit que je voulais en vivre un jour, ça a été vu comme une perte de temps et un gaspillage d'énergie !

EK ***Tu peux nous décrire un peu ton parcours ?***

J'ai fait l'ESAAT (Roubaix), en dessin animé. Ce que j'aimais c'est le côté artisanal. Tu imagines, on était dans un p'tit réduit de 4m sur 2, avec une petite caméra à la main et on filmait image par image... C'était super ! Bon maintenant c'est informatisé alors j'y mets plus les pieds !

Après je suis venu ici en Belgique, je voulais faire de la peinture et apprendre toutes les techniques. J'ai fait un an aux arts monumentaux avant de passer en illustration à Saint Luc.



Ci-contre, même s'il est réalisé en miniature, le storyboard est déjà d'une incroyable précision... ☛

EK ***Tu y as beaucoup appris ?***

C'était très expérimental. Un reproche qu'on peut faire aux écoles d'art, c'est qu'on te dit jamais ce que tu dois faire, tu dois tout sucer de ton pouce
D'un autre côté tu foires la première fois, puis tu corriges la deuxième...Il y a des choses qu'on peut pas t'apprendre.
Il y a des tas de dessins que j'ai foirés, j'ai piqué des rages mais maintenant ça sert.
J'utilise ma cuisine propre, du feutre, de l acrylique, de l'aquarelle, du grattage, du collage, tout ce qui me tombe sous la main, encres, flotte, ce qui coûte le moins cher quoi !!!

EK ***Tu as un style de dessin très réaliste au niveau de l'anatomie, des ombres et des expressions...***

Tu sais de l'anatomie, j'en ai fait 5 ans à l é-cole. En peinture monumentale, tu fais huit heures de nu par jour. Tu finis par connaître le corps humain à force, puis deux fois par semaine tu avais des cours sur "modèle mort", enfin cadavre, à l'hôpital Erasme, le même pendant un an, on le sortait du formol, on coupait un bout

puis voilà, dessinez... C'est une bonne école
Et le soir, je croquais les gens dans la rue.

EK : *Pour gagner ta vie ?*

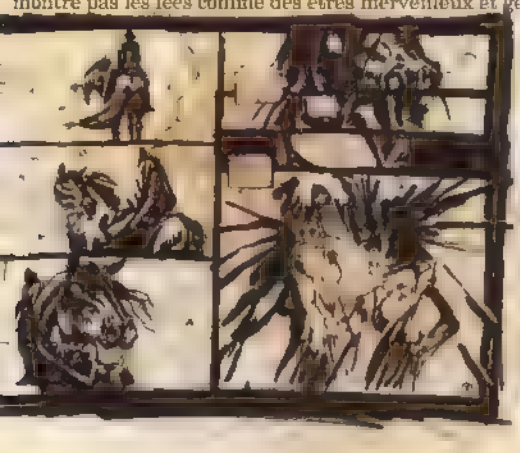
Tu gagnes un peu de thunes, mais c'est surtout pour trouver des faciès, des "gueules" Ça me sert encore maintenant ! Igguk, par exemple, je l'ai dessiné à partir d'un poivrot que j'ai vu dans la rue. Je lui ai rajouté de longues oreilles, un gros pif, et puis voilà .

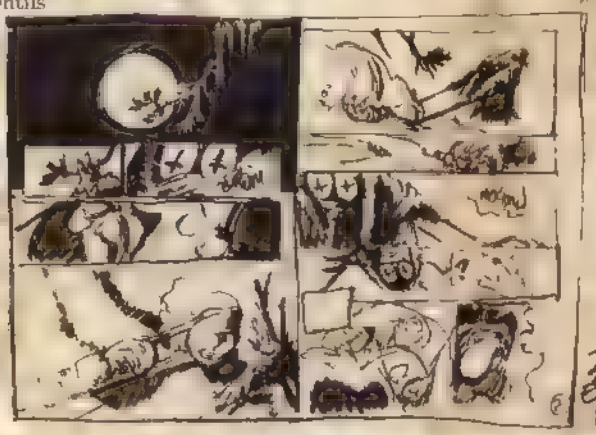
EK : *Ton premier album plonge directement dans le monde féerique, c'était une évidence de commencer par là ?*

D'abord, j'aime pas trop dessiner les fées, moi c'est plutot tout ce qui est merveilleux Si j'arrivais à retrouver mes premiers dessins, tu verrais qu'il n'y a pas tant de fées que ça. Puis surtout il y a quelqu'un qui l'a mieux fait que moi, c'est *Froud*. C'est une énorme inspiration et ça fait partie de mon enfance. Un bouquin comme *Faerie* je l'ai toujours eu comme livre de chevet, j'ai racheté l'édition récente, mais le premier que j'ai eu c'est l'édition new-yorkaise de 77, je devais avoir trois-quatre ans !

EK : *Ça représente quoi la féerie pour toi ?*

La fée typique pour moi c'est Morgane. Aux yeux des humains de l'époque, Morgane la Fée c'était une sorcière genre magie noire et tout le bazar, alors qu'en fait, elle était plus proche de la terre, elle était "praticienne de la terre". Si tu demandes à la plupart des gens ce qu'ils pensent des fees, qu'est-ce qu'ils vont te sortir ? La p'tite ondine avec des ailes ou le p'tit nain avec son bonnet rouge. La diffusion des fées leur a collé une image typique. Mais ce qui est marrant, c'est que dans les traditions populaires, on te montre pas les fées comme des êtres merveilleux et gentils



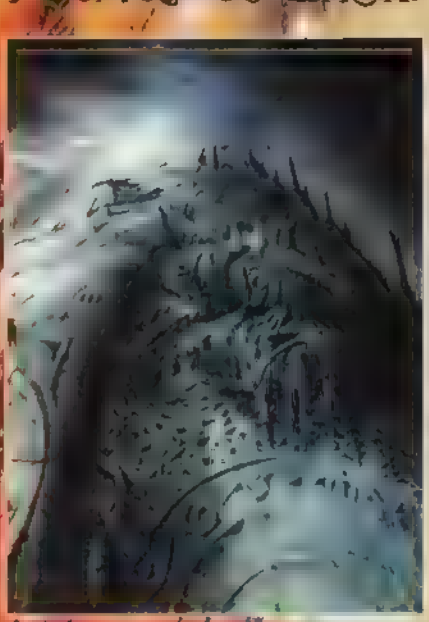


Si tu demandes à la plupart des gens ce qu'ils pensent des fées, qu'est-ce qu'ils vont te sortir ? La p'tite ondine avec des ailes ou le p'tit nain avec son bonnet rouge...”

C'est même pas la forme ou l'aspect, c'est dans le fond surtout. Pour moi Faerie c'est pas ça, c'est pas ça du tout ! Je pense que si les gens savaient ce qu'est réellement la faérie, ça leur plairait vachement moins !

EK : *Pourquoi ? C'est si terrible ?*

J'ai un roman de prédilection qui s'appelle Faerie de Raymond Feist qui parle des fées en prenant en compte de nombreux témoignages historiques, et c'est sans partage. Il décrit une toute autre interprétation de l'univers féerique. Il présente la moralité des fées comme quelque chose de totalement indépendant de la nôtre. Dans cette représentation, il n'y a pas d'entente possible entre nos deux mondes, c'est comme si on voulait faire coller deux choses totalement opposées et essayer de les assembler
On n'est pas preparé à ça non plus



EK : *Pourtant l'univers de "La graine de folie", ressemble davantage à celui des stéréotypes que tu décris, et tu l'imagines différemment ?*

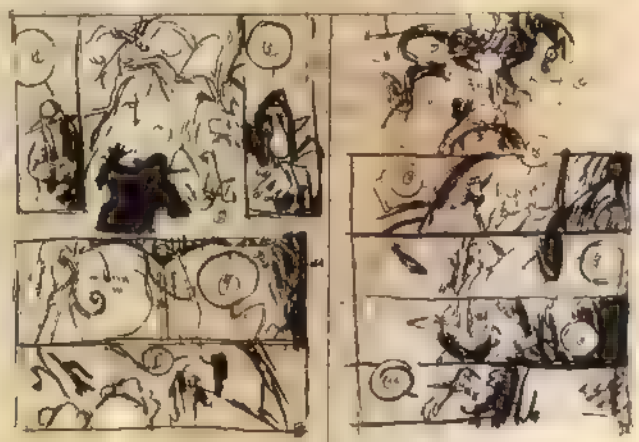
J'ai l'impression que si je parlais des fées selon ma vraie conviction, je casserais le peu d'imaginaire qu'il y a chez les gens. Ce que j'écris dans *La graine de folie*, c'est totalement à l'encontre de ce que moi je ressens vis-à-vis du monde des fées ; mais je me vois mal, par l'intermédiaire du média Bédé, mettre en situation le monde des fées comme ça. Je pense que les gens accepteraient mal. Un livre c'est beaucoup conditionné par ce que ressent la personne qui écrit. Le monde de Faerie n'est pas régit par les mêmes règles morales et sociales, mais on essaye de les faire coller à nos propres règles, parce qu'on a besoin d'y croire. On les réinterprète. Tant que sous cette forme-là ça les fait rêver, pourquoi pas. Tu sais, l'imaginaire n'est pas dicté par une ligne de conduite. Je pense pas

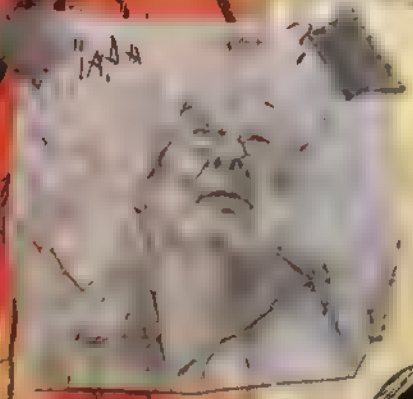
EK : *Tu penses qu'il y a une réalité à l'univers féerique ?*

Oui tout à fait, je dirais que c'est ma motivation première. Je ne pense pas que tu puisses vivre une passion si t'es pas convaincu. Pour ma part, je vis avec tout le temps quand je conçois mes personnages. Quand je commence à raconter, j'essaie au maximum d'y croire, je m'en persuade. Quelque part c'est une question d'honnêteté. Et puis, il y en a qui aiment bien croire, allez, que l'Atlantide a existé. Et bien moi j'ai besoin de croire que les fées ont existées. Je ne pense pas que croire en quelque chose qui te fasse rêver ça soit source de conflit, parce que ça n'impose rien à personne.

EK : *Mais tu en parles au passé ?*

J'en parle au passé, parce que je me réfère toujours à l'humanité en général, ça sert à rien de parler en termes d'individus. Moi j'aimerais bien que ça existe encore. J'en suis convaincu, mais plus sous la forme où je désirerais la voir. Au Moyen-Age on a relevé des cas où la féerie s'est manifestée de manière concrète, tu la retrouves partout, comme sur les enluminures.





"Il y en a qui aiment bien croire, alle que l'Atlantide a existé. Et bien moi j'a besoin de croire que les fées ont existées..

Mais de nos jours, je pense qu'il faudrait avoir le conditionnement pour les voir, ça fait partie d'un état d'esprit. Et avec tout ce qu'il y a en dehors dans le monde, ça ne prête pas à y arriver. Il n'y a rien qui prête à avoir l'état d'esprit pour voir les fées.

EK : *C'est-à-dire ?*

C'est comme certains jeux par exemple, tu dois lire le mode d'emploi avant de pouvoir jouer. C'est ça qui résume le conte oral qui a été transmis et qui est resté le même, des choses qui appartiennent à l'imaginaire de tout le monde. Par exemple, *Pierre Dubois*, qui est un elficologue bien connu, vit, lui, dans l'état d'esprit de voir les fées. Pourquoi il s'y connaît autant, c'est parce qu'il a décidé de jouer le jeu.

EK : *En fait c'est l'idée qu'il n'y a pas de fumée sans feu ?*

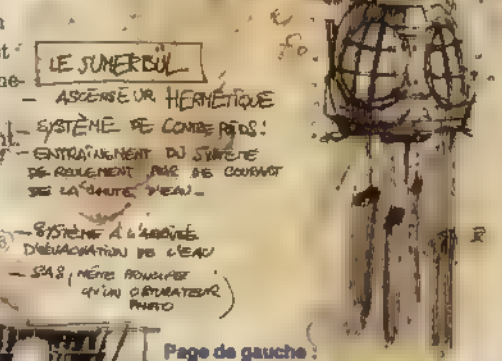
Oui, voilà, les fées ça fait partie d'une mythologie, on dit toujours les légendes partent d'un fait réel, même si ça a été extrapolé. Les fées ça existe en tous points différents de la terre, et qu'on trouve les mêmes similitudes, moi je crois pas au hasard, il y a bien une raison à ça. Ça a dû avoir une époque tangible, qui n'a plus cours de nos jours.

EK : *Mais, si le monde des fées c'est le monde du rêve et de notre imaginaire, on n'a pas arrêté de rêver, on a juste changé ce à quoi on rêve ?*

Tu sais y a une phrase qu'on retrouve souvent : A chaque fois que tu arraches une fleur ou que tu dis que tu crois pas aux fées, il y a une fée qui meurt. Je trouve que cette phrase est très belle. Ça vaut pour l'ensemble de l'imaginaire, c'est vrai qu'à partir du moment ou tu dis "non je ne crois pas" et que t'es bien à fond dans tes convictions, dans ta façon de penser, quelque part, tu tues ta part de rêve aussi.

EK : *Ça revient à dire que si on n'y croit plus ça n'existe plus, ou bien que les fées d'hier c'est les ovni d'aujourd'hui ?*

Je crois que ça casse quelque chose, enfin, je pense aussi que ça peut continuer d'exister sous une autre forme, comme tu le dis, maintenant on croit au phénomène science-fiction ou X-files, ça fait partie d'une mentalité d'époque. Je trouve aussi que les gens reviennent de plus en plus vers le féerique, parce qu'on associe souvent les fées, tout ce qui est Faerie, à l'imaginaire merveilleux, du genre superbe avec des grands cheveux blancs, plein d'étoiles et tout ça, comme dans *Willow* ou *l'Histoire sans fin*, avec la petite musique et tout ça... Ca fait rêver, c'est important.


LE SUPERBOL
– ASCENSEUR HERMÉTIQUE
– SYSTÈME DE CONTREPOIDS !
– ENTRAÎNEMENT DU SUPPORT DE ROULEMENT PAR UN COUVERT DE LA HAUTE D'EAU –
– SYSTÈME À L'ABRI DE L'ÉVACUATION DE L'EAU
– SAS (MÊME PRINCIPE QU'UN OBTURATEUR PHOTO)

EK : *La graine, c'est un projet que tu prépares depuis longtemps ?*

Pas sous cette forme-là, mais ça fait pas mal d'années, j'étais encore étudiant, j'ai commencé à l'écrire, c'était pas une bédé, mais un livre illustré pour enfant.. La bd prend une tournure beaucoup plus adulte, c'est plus recent, ça me fait peur par moments

Page de gauche :

"Cornélia, elle représente la bonne maritre, le personnage sympathique, la vieille mama italienne, très gentille, très nourissonne..."

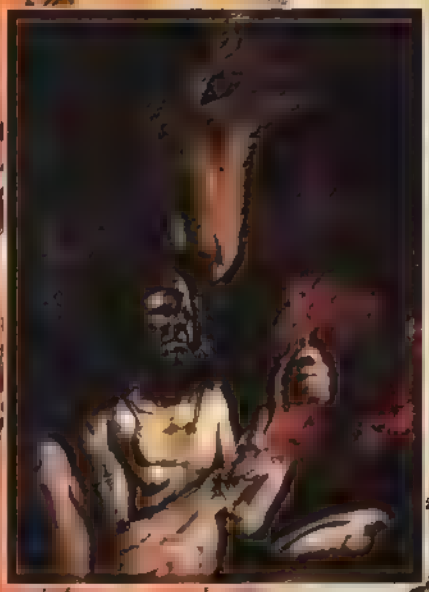
"Igguk, c'est pas un doué dans son genre... A la base du premier Tome, j'explique que c'est lui qui a la connaissance du monde des fées, alors qu'en fait, on voit à chaque bouquin qu'il découvre plein de trucs..."

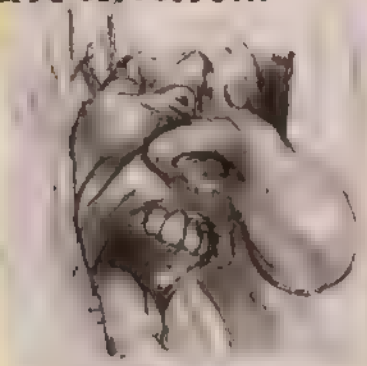
EK : *Parce qu'il y a un coté grave et dur dedans ?*

Oui peut être. Mais je crois aussi qu'on touche mieux les gens en tenant le propos tel qu'il est. Si c'est grave, ça doit être grave. Ça doit pas être humoristique sous peine de casser l'imaginaire.

Ça fait quatre ans que je travaille sur la graine. A la base, la série ne devait pas avoir cette tournure-là. J'avais déjà écrit la trame principale, et même si j'essaie de la respecter, c'est toujours en train d'évoluer...Tu vis, tu fais des tas de trucs, tu changes, et le reste change avec toi, ça serait insipide sinon..

C'est pour ça que je trouve intéressant de travailler en ce moment avec un scénariste (sur *Korngans* avec *Mosdi*), je ne suis au courant que quand je reçois la page de scénario. J'ai l'impression de connaître les personnages, de vivre avec eux, alors que sur la graine de folie je suis un peu... le dieu qui déplace des pions.





EK ***Pourtant avec un scénariste tu ne fais pas ce que tu veux ?***

Si si, après moultes discussions, on en arrive quand même à trouver des points communs et tout ça, il n'y a rien de plus frustrant quand t as la possibilité de faire ce que tu veux sur une série, que de te retrouver sur un truc où tu dois te plier ; comme si on te dictait ta vie... Le dessin c'est ma vie... Alors il y a des fois où je l'appelle, je lui dit *"Nan, je veux pas qu'il lui arrive ça ou je veux pas qu'elle fasse ça, c'est pas elle . Et ouais mais moi je la connais mieux que toi !, c'est moi qui la dessine !"*

EK ***Vous avez chacun votre version ?***

Non, au bout d'un moment, elle commence à avoir son caractère propre, comme si on l'avait fait à deux !

EK ***Tu as du mal à dessiner quand tu "fais des crasses" à tes personnages ?***

Ouais, des fois ça me fait chier pour eux quoi... Je suis quand même salaud vis-à-vis d'eux, ils vont m'en vouloir ! ! Des fois ma nana me prend pour un fou, parce que je leur parle...

EK ***Tu leur parles ??***

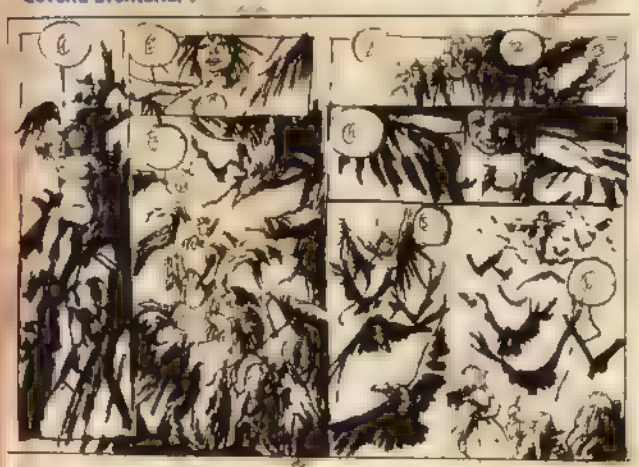
Ouarp... Mais si tu marques ça dans ton journal tout le monde va me prendre pour un con !! Quand j'ai fini un personnage des fois je le regarde et je lui dis ; *"T as une sale gueule !"* ou *"T'es mal réveillé"* ou un truc comme ça quoi.. Moi je parle à travers le dessin , je trouve ça marrant.

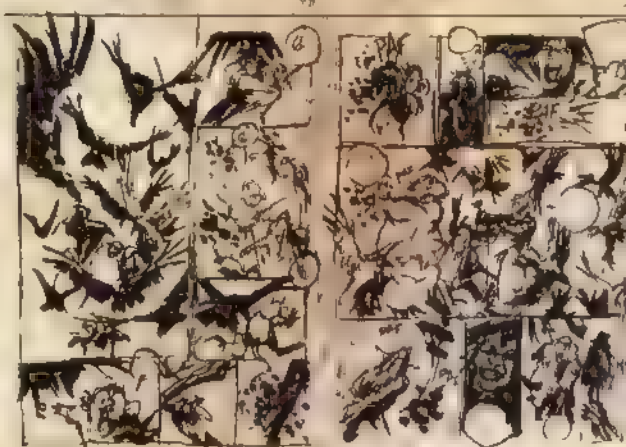
EK ***Et qu'est ce qui est le plus dur à dessiner ?***

Le plus dur à dessiner...C'est les femmes...Tu tombes vite dans le cliché . Je voulais justement pas que la Morridwen ressemble à un cliché Les personnages à gros tarins, à grandes z'oreilles je peux en dessiner des centaines . Jamais l'un ne ressemblera à l'autre ..Attention je dis pas que toutes les femmes se ressemblent !

Encadré, une toile pour "l'association de défense des droits des indiens inuit" exposée au Canada.

" Igguk a évolué ..de rat de bibliothèque il est devenu aventurier !"





La gajeure pour la morridwen, c'est que je voulais qu'elle soit sensuellement attractive et en même temps repoussante au possible !

EK ***La Morridwen, il y a combien de temps que tu l'as avec toi ?***

Un peu plus de dix ans, puisque c'est ma femme ! Quand je lui ai proposé d'être dans la série, elle était toute contente, elle s'imaginait être la reine des fées... Quand je lui ai sorti qu'elle était la méchante de service, elle a apprécié tiens !!

EK ***Et ça lui plait ?***

Ouais, pask'en fait, je lui ai expliqué que c'était pas une méchante, mais que c'est dans l'ordre des choses. C'est l'inspiration Celte, tu retrouves ça dans *Slaine*...(la déesse-mère, qui a trois visages)... Et puis elle revient dans le prochain bouquin, alors elle va devenir une star ! Je l'amènerais avec moi en dédicace, déguisée en Morridwen!

EK ***Y a-t-il un personnage qui te représente ?***

Au niveau caractère... Je dirais le rat...Odimus, J'ai voulu faire un petit clin d'œil à ces gens qui ont fait ces films où t as toujours la petite bestiole râleuse, ... Je me retrouve bien en lui, c'est celui avec lequel j ai le plus de plaisir à faire une page...Je peux me défouler, contrairement à Igguk A la base ce dernier ne devait absolument pas avoir ce caractère-la,

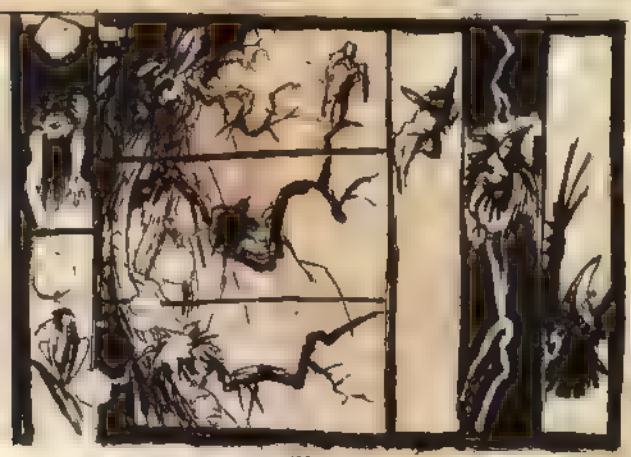
je devais être plus proche de lui, je suis quand même assez critique et d'un caractère assez... Pas facile quoi ! Mais au fur et à mesure, il devient insipide... Toutes proportions gardées, ça me fait un peu la même impression que Tintin vis-à-vis du capitaine Haddock.

EK; ***J'ai l'impression que les rêves et l'imaginaire sont un domaine qu'on réserve beaucoup à l'enfance, pourtant tes livres s'adressent davantage à des adultes. Qu'est-ce que tu en penses ?***

Dans le monde actuel c'est le passage à l'état adulte qui fait qu'on est crédible, qu'on s'impose aussi et qu'on réussit. Le fait de rester dans l'imaginaire, de rester un enfant, c'est pas bien. Notre monde a besoin d'avancer sur des choses concrètes et matérielles, alors on a essayé de mettre des barrières à l'imaginaire. Regarde Jules Verne a été traité de fou quand il a dit qu'un jour on marcherait sur la lune. L'imaginaire c'est une échappatoire à la réalité quelque part, mais il nourrit pas son homme.

EK; ***Il y a besoin d'une échappatoire à la réalité ?***

Je pense, oui. À partir du moment où ça peut te motiver, où ça peut te pousser à faire des choses que tu ne ferais pas en temps ordinaire, moi je pense que c'est une bonne chose. Les savants, par exemple, malgré leur côté cartésien, partent toujours d'une base d'imaginaire, ce sont les meilleurs créatifs de rêves. Copernic ou Galilée quand ils ont dit que la Terre était ronde ou qu'elle tournait autour du soleil, on les a traités de fous, on les à presque tués pour ça.



Certaines fois, j'ai un peu l'impression de faire du commerce, de vendre des petites fées en boite...”

“Pour la bédé, je veux devenir hyper réaliste pour crédibiliser mes fées, comme les fées de Lady Cottington, c'est parce que c'est en photo qu'on y croit, ça serait des dessins, ça marcherait pas. Je veux que l'imaginaire soit confondu avec la réalité.”

“Enfin mon plus grand rêve ça serait de faire quelque chose sur Tolkien.”

EK; ***Quelque part, avec le métier que tu fais, tu fais partie des gens qui vivent de l'imaginaire, et qui le font vivre en même temps, ça doit te sembler être une belle réussite ?***

C'est une grande contradiction. Certaines fois j'ai un peu l'impression de faire du commerce de fée, de vendre des petites fées en boîte. Notre société est faite pour qu'on ne fasse plus d'efforts, mais même l'imaginaire nécessite qu'on en fasse. Tu regardes un dessin animé ou un livre, et tu n'es plus capable de voir les choses autrement que comme on te les a montrées. Quand tu fais une bédé quelque part tu imposes une image, mais en même temps, il y a beaucoup de gens qui ne sont plus capable d'imaginer sans ça. C'est quand même illogique d'avoir besoin d'un support physique pour te rouvrir les yeux sur quelque chose qu'à la base on a tous en nous. Pourtant on a tous besoin de cette part de rêve.

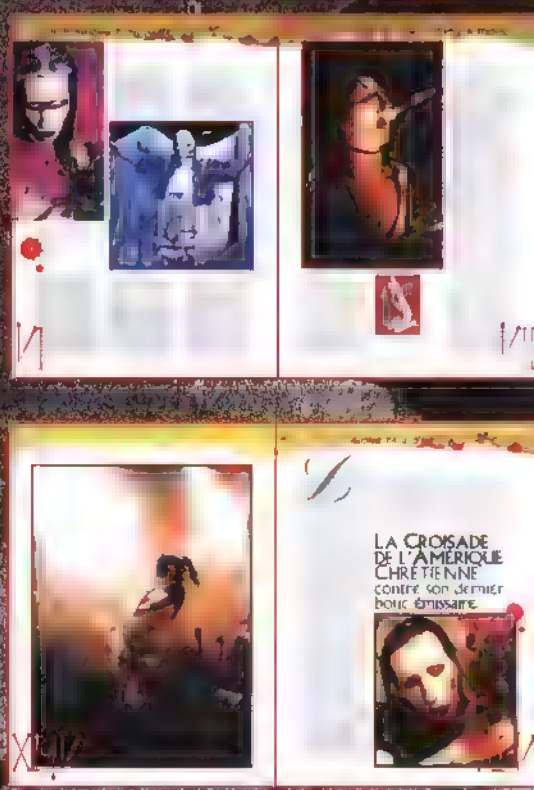
EK; ***Dernière question, tes rêves à toi, ça serait quoi ?***

J'aimerais bien me remettre à la peinture, tu sais, faire des grands formats. Enfin mon plus grand rêve ça serait de faire quelque chose sur Tolkien. K.

Manson le retour !

L'excellent livre de Marilyn Manson aux Éditions La Máscara (conseillé par le fan-club officiel) est réimprimé : mise à jour, nouvelle couverture, nouvelles fiches CD, nouveau poster... Découvrez toute la biographie du Révérend, illustrée de nombreuses photos, et les paroles de chansons traduites pour suivre "the long hard road to hell" !

74 F seulement !



LIVRE DISPONIBLE EN LIBRAIRIES ET FNAC VIRGIN

LE RÉSEAU BOMBYCE

Corbeyran
Cecil

Eustache et Mouche sont les rois de la cambriole. Ils appartiennent au réseau Bombyce, et ce n'est pas pour rien que les deux compères sont redoutés. Rien ne leur résiste mais tomber sur un film très particulier plutôt que sur un magot tisse les fils d'une bien mauvaise toile. Et lorsque le voleur en eux se change en maître-chanteur, le papillon a fort à craindre des oiseaux qu'il dérange.

Dans un décor de début de siècle décalé et Art Nouveau, les compères Corbeyran et Cecil nous gratifient d'un très bel album. Beau comme certains lépidoptères, captivant à l'oeil mais dont l'indolente existence est condamnée à ne durer que quelques temps, ce premier tome nous transporte dans les méandres tortueux et nocturnes de l'imagination de l'auteur des Stryges, happés par les lumières et les couleurs de Cecil.

Le Réseau Bombyce
LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS,1999

Je désire m'abonner à Ekllipse au tarif préférentiel de 180 F les 6 numéros *

Nom ..... Prénom..... Né(e) le...../...../.....

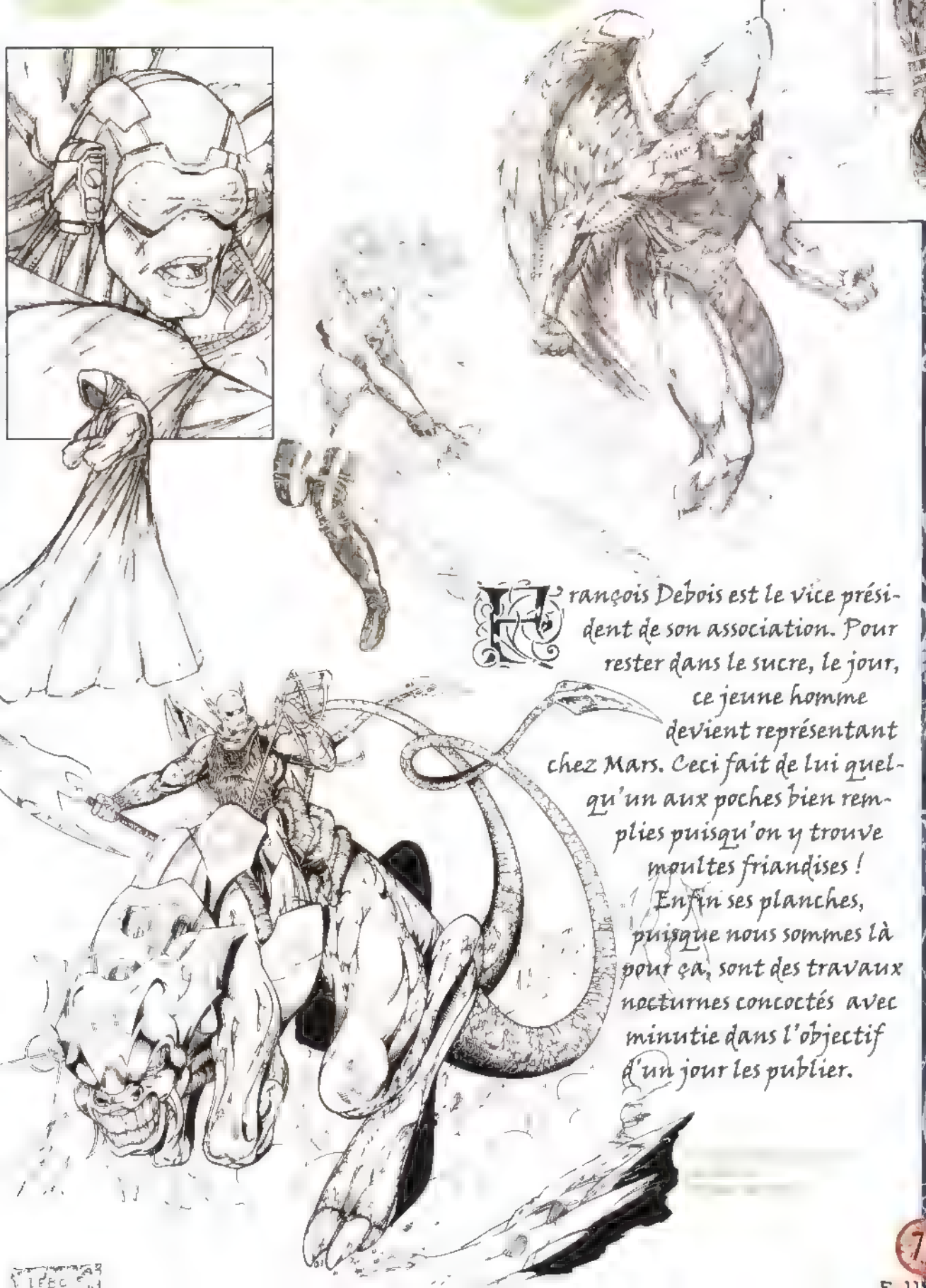
N°..... Rue.....

Code..... Ville. .....

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de SEMIC à :
SEMIC - Service abonnement - 4 ter, Bd Gabriel Lauriol - 44300 NANTES - Tél. : 02 51 86 14 14

*tarif pour la France métropolitaine, la Corse Pour les DOM-TOM et l'étranger, ajouter une participation aux frais d'envoi de 10 F par numéro, soit 240 F au total

Pour cette seconde partie, nous avons eu le plaisir de rencontrer quelques membres d'une association de dessinateurs appelée Sugar ComgA (mélange subtil et sucré de comics et de manga dont il faut surveiller la cuisson avec précaution). Ces joyeux lurons répartis dans toute la France mettent en commun leur goût du dessin et leurs talents pour produire des histoires en bande dessinée. Les travaux présentés sont donc d'après des dessins de François Debois, encrés et colorés par ses amis.



François Debois est le vice président de son association. Pour rester dans le sucre, le jour, ce jeune homme devient représentant chez Mars. Ceci fait de lui quelqu'un aux poches bien remplies puisqu'on y trouve moultes friandises !

Enfin ses planches, puisque nous sommes là pour ça, sont des travaux nocturnes concoctés avec minutie dans l'objectif d'un jour les publier.

Portrait Chinois : Si j'étais...

Un livre
Les mains sales
L'écume des jours
Le Diable au corps

Un chanteur
Jeff Buckley ou
Cantat Noir

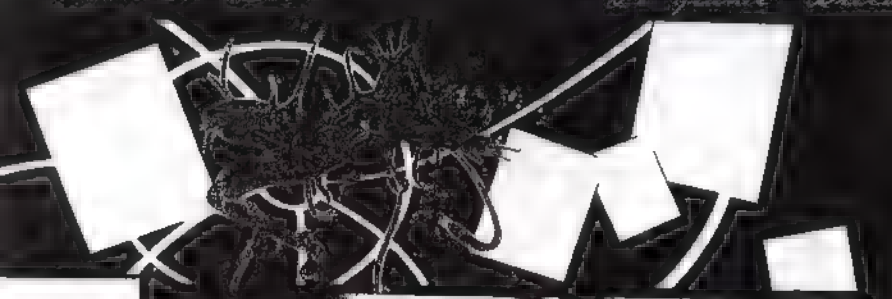
Un écrivain
Guy de Maupassant

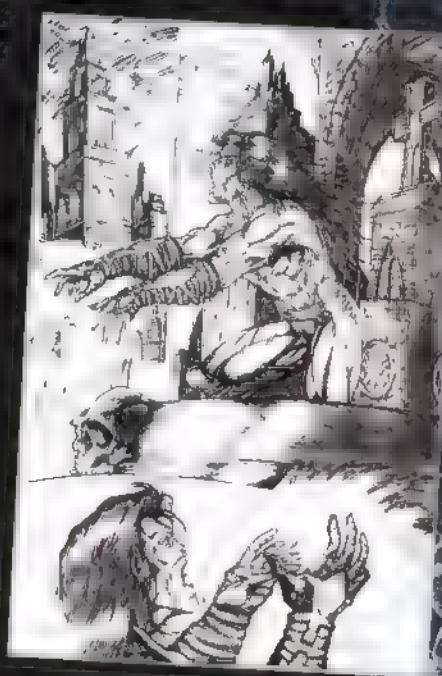
Un cinéaste
David Lynch

Une couleur
Noir et blanc

Extrait d'une série en six planches intulée Chrome
Scénario Nathan Legendre
Un grand merci à Marc Lataste pour les fichiers
Colorisation
g : J-P Renault
d : J-M Minguez

Un dessinateur
Un animal
Un dessin animé
Un film :
Un acteur
Une pierre précieuse





Les éditions La Mascara présentent

HISTOIRE, LÉGENDES ET DÉMONS DU ROCK

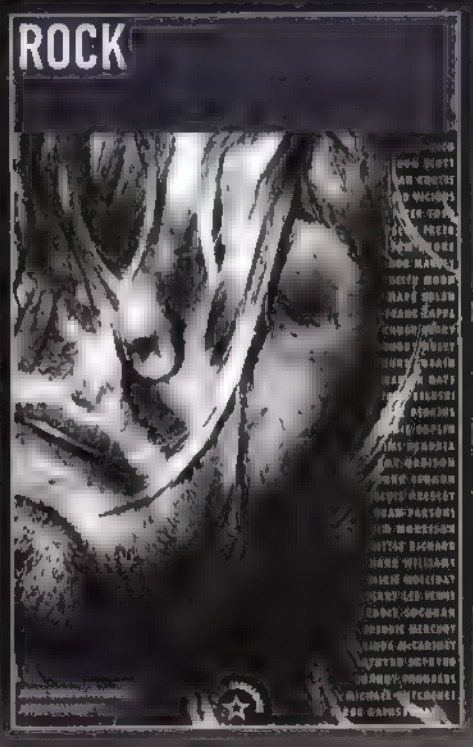
une collection indispensable

TOUT SUR L'HISTOIRE DE LA MUSIQUE QUI VOUS LAIT TUER DIEU !

TOUT SUR L'ENFER DES GRANDS SATANS DU ROCK DEVANT L'ETERNEL

125f
SEULEMENT
LE VOLUME

TOUT SUR LE PLUS GRAND GROUPE DU SIECLE

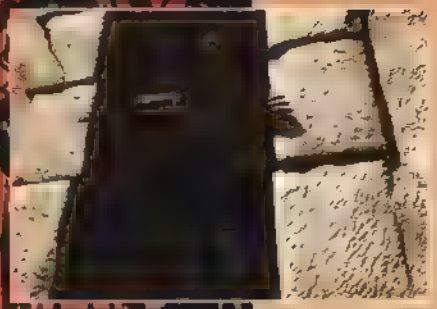


TOUT SUR LA MORT TRAGIQ DES GRAND HEROS DU RO

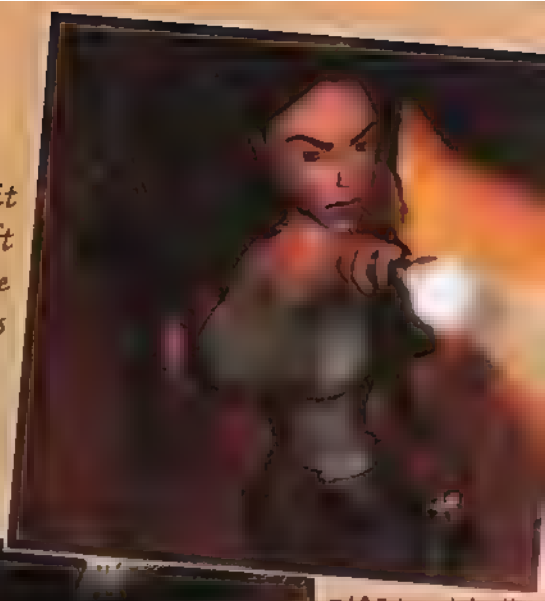
LIVRES DISPONIBLES EN LIBRAIRIES ET FNAC, VIRGIN

TOMB RAIDER

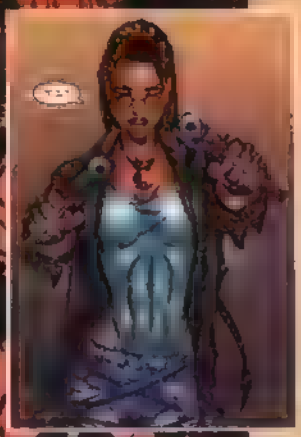
Archéologue à la Indiana Jones, millionnaire, top-model à ses heures et surtout héroïne de jeux vidéos, Miss Croft a vraiment tout pour plaire. Toujours à la recherche de nouvelles sensations, notre héroïne à l'opulente poitrine se lance désormais à l'assaut d'un tout nouveau domaine : la bande dessinée.



Bien, faisons pour commencer un petit rappel sur l'identité de Lara Croft pour ceux qui viendraient d'une autre planète ou qui sortent à peine de leurs caissons d'isolation façon Michael Jackson.



So British



Lara est Anglaise, mesure environ 1,70m, cheveux bruns, yeux marrons et possède une... hum... plastique dirons-nous qui ne lui permet malheureusement pas de se dissimuler derrière un arbre ou au coin d'une ruelle.

La belle est issue de la haute aristocratie anglaise, ce qui lui a permis de recevoir la meilleure éducation possible (so british). À 21 ans, un tragique accident d'avion où elle perd ses parents vient couper court à tous ses rêves de jeune fille. Après 2 semaines de stage de survie forcée en plein Himalaya, Lara découvre sa vraie vocation : le pillage de tombes... l'Archéologie.

Faisons la lumière s
Miss Croft, dans la Révél
Finale (*Eidos, Core Desig*
sous les pinceaux de Mic
Turner, dans Tomb Raide
Witchblade. (*Top Cow/Se*

-Première expédition réussie en 1996 dans le premier volet de ses aventures : Dans **Tomb Raider 1**, elle visite tout. La Cordillère des Andes, la Grèce, les pyramides pour finir dans les vestiges de l'Atlantide.

-Deuxième expédition en 1997 : Dans Tomb Raider 2, Lara visite tour à tour la Chine, Venise, le Tibet, une épave engloutie et terminant le jeu en beauté, botte le train à un dragon. Rien ne l'arrête. Elle a même passé son permis bateau et fait un stage de moto-neige pour l'occasion.

-Troisième expédition : Toujours plus fort, toujours plus loin et surtout toujours plus libre. Miss Croft nous emmène en Inde, dans le pacifique, en Antarctique (sans jamais se séparer de son fidèle "Bag of Holding"* de compétition et de son short si... moulant !).

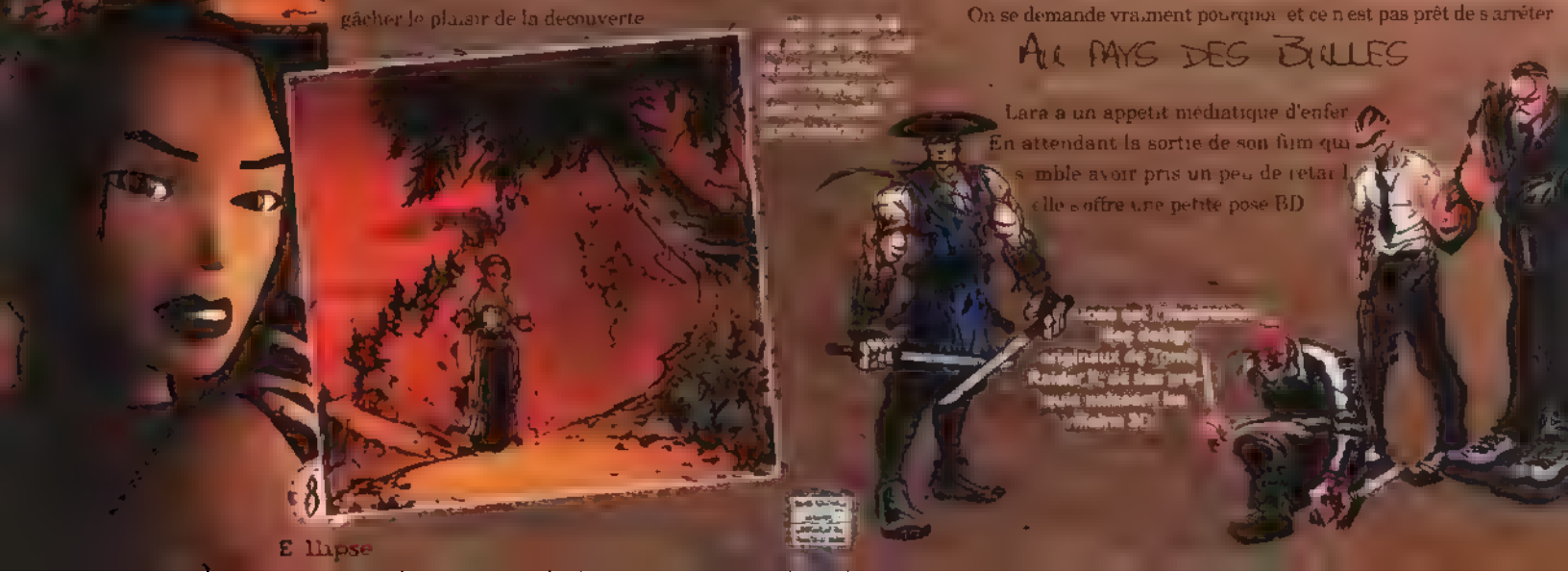
-Quatrième expédition cette année dans Tomb Raider 4, **La Révélation Finale**. Cette fois, Lara s'en va casser du dieu Egyptien et c'est Seth qui s'y colle (le pauvre, on lui a vraiment fait une sale réputation) Comme d'habitude et pour ne pas changer, Lara court, Lara saute, Lara nage, Lara se met en quatre (si si, je vous jure) pour échapper à des pieges tous plus tordus les uns que les autres. Elle a aussi agrandi sa garde robe, son arsenal et son garage s'est enrichi de deux nouveaux vehicules. Bien sûr, nouveaux monstres (nouveaux trophées sur la cheminée de Madame) et tout le tralala, mais on ne va pas non plus vous gâcher le plaisir de la découverte.

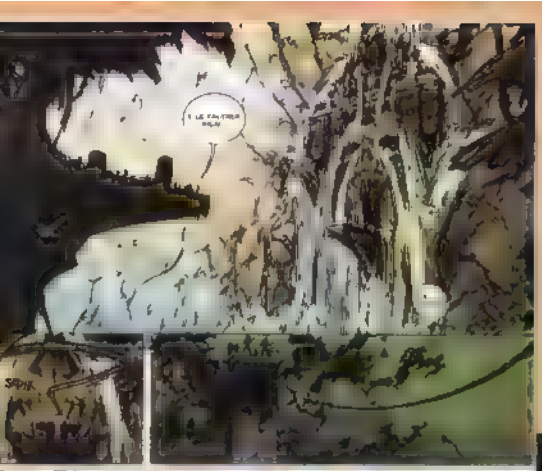
Mais, me direz-vous, que fait Lara entre deux expéditions, elle doit bien se reposer de temps à autres non ? Entre deux aventures, Lara se montre, elle fait la belle. Interviews, couvertures de magazines spécialisés ou non (*Vogue, Max, XL, Libération*,..), pubs TV pour *Seat* (dont la fin sera peu diffusée en France ailleurs que dans l'émission *Culture Pub* sur M6) et on parle même d'une adaptation de ses aventures au cinéma. Mais Lara sait aussi s'amuser de temps à autres, tant et si bien qu'elle accompagne le groupe *U2* dans sa tournée mondiale en 97 et apparaît dans un clip du groupe de rock allemand *Die Arzte*.

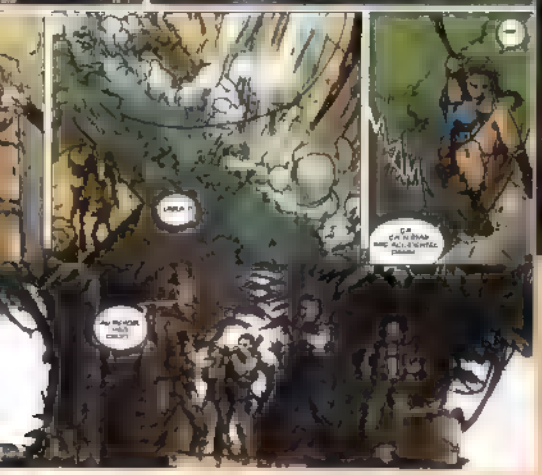
Coté vie privée, on ne sait malheureusement que peu de choses. La belle est très réservée sur son intimité et rechigne à la partager avec ses fans. Y a-t-il un monsieur Croft ? C'est comme pour le Yeti, on ne sait pas trop. Une chose est sûre, qu'elle soit mannequin, aventurière ou vedette de cinema, Lara Croft continue de faire rêver des centaines et des centaines de fans à majorité masculine. On se demande vraiment pourquoi... et ce n'est pas prêt de s'arrêter.

Au pays des Bulles

Lara a un appetit médiatique d'enfer. En attendant la sortie de son film qui semble avoir pris un peu de retard, elle s'offre une petite pose BD.







E : Pourquoi avoir travaillé sur Tomb Raider ?

Au départ ? Ce n est pas spécialement le côté personnage de jeux vidéo qui m'a attiré. Evidement, quand j ai vu Tomb Raider j'ai craqué dessus. C'était le jeu que j'attendais depuis bien longtemps, à la fois pour l univers et par la qualité visuelle mais aussi pour le personnage de Lara Croft qui est très charismatique.

Donc j'ai flashé sur le jeu alors que je n'avais pas touché à un jeu vidéo depuis des années.

Au bout de quelque temps, j'ai entendu dire que le projet circulait plus ou moins chez Glénat de faire une BD. On ne sait pas par qui l'idée a été lancée, mais tout le monde s'est retrouvé à vouloir faire ça. C'était une évidence de faire Lara Croft parce que c'est typiquement un personnage de BD.

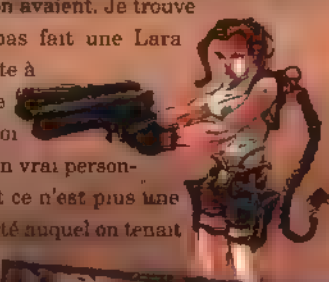
E ; Tu n'es pas plus fan que ça en fait...

De jeux ? Non pas vraiment. Mais je trouve que Tomb Raider ou ce genre de jeux qui permettent de totalement s'immerger dans un univers d'une très belle qualité esthétique . Ça, ça me plaît. Mais, il n'y a que les jeux du type Tomb Raider ou Silent Hill qui m'accrochent vraiment. L'exploration, entrer dans un univers...

Mais je ne suis pas un joueur accro.

E : Qu'est ce que ça représente de travailler avec EIDOS, il y a des contraintes ?

Il n'y a pas de contraintes au niveau du scénario ou très peu puisque je leur ai fait quelque chose qui leur a plu dès le début et qu'ils ont décidés de me faire confiance de ce côté-là. C'est au niveau visuel qu'il y a eu quelques ajustements à faire puisqu ils voulaient vraiment une Lara Croft qui ressemblait à ce qui existait et à l image que les gens en avaient. Je trouve ça très réussi puisqu on a pas fait une Lara stéréotypée, siliconée et refaite à la chirurgie esthétique, comme la version américaine. Moi je trouve que ça devient un vrai personnage, une vraie femme et ce n'est plus une poupée Barbie. C est un côté auquel on tenait vachement Patrick et moi. On voulait en faire une vraie Bédé et pas un produit de consommation.

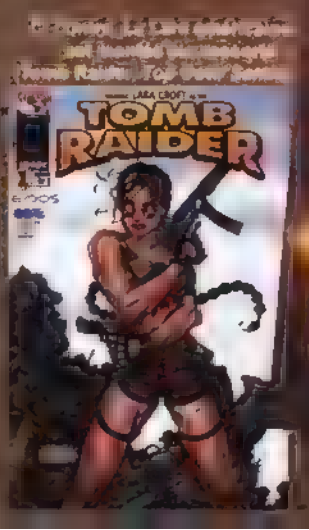


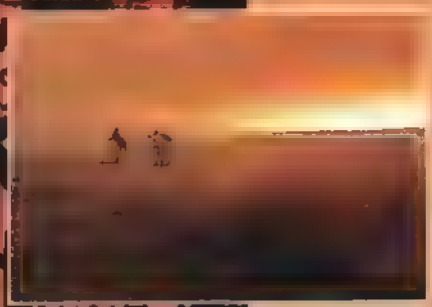
Première étape . les États-Unis d Amérique (USA pour les intimes). Au pays du comics, de la Pin-up et du fromage au lait pasteurisé, Lara n'a que l'embarras du choix. Pour bien se faire connaître, mieux vaut faire comme au cinéma : un premier tour de piste avec une grosse pointure s'impose.

C'est aux cotés de Sara Pezzini (*Witchblade*) et sous la plume de Michael Turner qu elle va faire ses premières armes avant de pouvoir s offrir sa propre série. Pour commencer, pas de souterrains ou de temples à explorer, tout se joue dans les rues de New York, terrain de chasse de Sara Pezzini ou sur les landes désertiques d Angleterre, sol natal de Lara. Plus fort que les X-files, les deux sulfureuses héroïnes vont s'offrir un démon libéré d un antique médaillon et une déesse égyptienne échappée de sa statue (Mulder aimerait sûrement échanger son baril de Scully contre un baril de Pezzini ou de Croft).

Lara est un personnage archétype dans lequel on peu se reconnaître et auquel on peu s'identifier, c'est le Tintin des temps modernes...”

Deuxième étape . la France. C est en effet au pays du fromage qui pue et du vin qui pique dur-dur pour une anglaise que Lara trouve d autres contacts. **Alex Alice** (*le Troisième Testament*) pour le scénario et **Patrick Fréon** qui dessine ici son premier album. La on reste dans l'esprit du jeu. Souterrains, pièges et monstres Cthulhoïdes sont au rendez vous. Lara est toujours fidèle a elle-même : elle est toujours aussi court vêtue, se contorsionne dans tous les sens et tire toujours d'abord pour poser les questions ensuite. Pour un peu, on se croirait presque dans le jeu. Mais bon, dans un souci de perfection et on ne rigole pas, nous sommes allés voir le scénariste, Alex Alice afin qu il nous parle un peu de son travail.





C'était juste après la sortie de TR 1. Donc le monde de Lara Croft n'était pas aussi développé et le phénomène n avait pas pris tant d'ampleur.

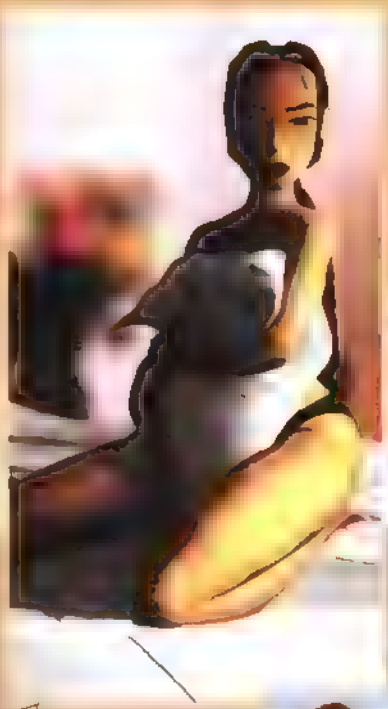
E : C'est vrai que c'est sorti peu de temps après Tomb Raider II.

Oui, il y a eu un an et demi de développement. Le projet est parti six mois après la sortie du I, juste avant que Lara Croft ne fasse la couverture de *Face* et que ça devienne le phénomène que c'est maintenant. Au début, c'était juste un succès vidéo.

Et c'est là-dessus qu'on est parti et après le phénomène a pris une ampleur pas croyable pendant qu'on bossait dessus. C'était un peu flippant. Mais du coup, j'ai essayé de faire quelque chose qui collait à l'esprit du I et après si suite il y avait...

E : Et toi, sur le scénario, comment y as-tu travaillé ? Tu avais peu de sources...

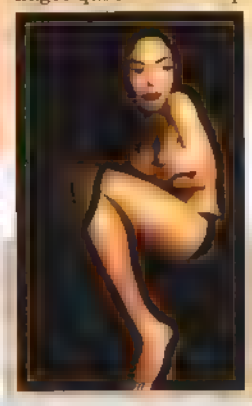
Oui, au début, il n'y avait que le premier jeu et quelques éléments de background que Eidos m'avait fourni. Mais je considère que c'était déjà un gros morceau au niveau information. Même si on considère que c'est un jeu vidéo et que c'est un peu simplet, je trouve que le personnage est bien amené. On lui sent tout de suite une grande force de caractère et c'est un personnage archetype dans lequel on peu se reconnaître et auquel on peut s identifier facilement, comme Tintin. Pour moi il y a quand même une filiation, Lara est le Tintin des temps modernes.



E : Au féminin ?

Oui, ça fait partie de la modernité du personnage. C'est une vraie nana aux aventures crédibles. On retrouve un type de fantastique que l'on avait pas vu depuis longtemps et c'est pour moi le seul personnage de fiction important que l'on ait créé depuis très longtemps, peut être depuis Indiana Jones.

En tout cas, c'est très rare d'avoir des personnages qui arrivent et qui s'imposent tout de suite Lara Croft en fait partie

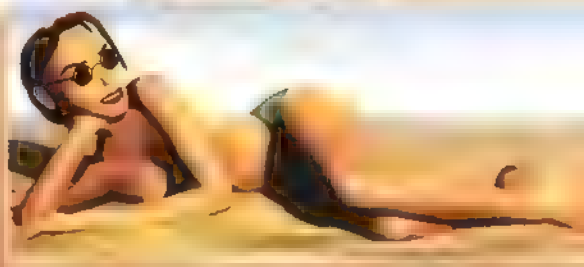


Elle dépasse largement son média et c'est ça qui est intéressant.

Là-haut, l'Egypte accueille dans la Revi Finale. (*Core Design / I*

➥ Ci-contre, "Le Tinti temps moder

➥↑ En bas, temple et pl .la routine... (G



"Elle dépasse largement son média et c'est pour ça que c'est intéressant de l'exploiter que ce soit au cinéma ou en BD..."

E : Pourquoi le rapport avec Tintin ?

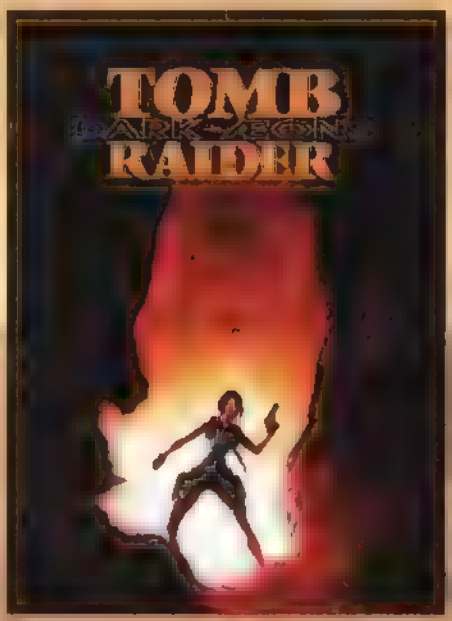
En terme de personnage Tintin est un aventurier et lui aussi rencontre du surnaturel : il y a quand même un asteroide avec des champignons géants qui poussent dessus, puis il va sur la Lune. Tu sais, il y a une espece de filiation avec Tintin. Au debut, Spielberg rachete les droits de Tintin, le projet ne se monte pas, il fait Indiana Jones. Indiana Jones inspire Lara Croft. Lara Croft revient à la BD et moi je suis content. Apres, évidemment, on n'est pas Herge, mais c'est un chouette retour des choses !

Pour moi Lara Croft va le même type d'aventures bien que Tomb Raider soit un peu plus fantastique.

E : Quelles ont été tes inspirations ?

Il y a cette magie du I que l'on a essayé de capturer. C'est un equilibre qui doit être très difficile à obtenir. C'est très subtil finalement, on débarque dans un environnement tout à fait realiste de cités aztèques perdues. Avec les créatures que l'on rencontre, chauve-souris, loups, on commence dans le reel, ça dérape très progressivement et à la fin on est dans le fantastique comme dans Indiana Jones. Les suivants ne sont pas au niveau du premier pour l'ambiance

Tomb Raider a réussi à ramener ce côté réaliste de départ et à créer un personnage féminin qui ne soit pas un objet sexuel, ils l'ont créé dans la réalité. Dans les autres jeux vidéos, tu es dans le fantastique dès le départ, c'est tout de suite des monstres délirants avec des têtes pas croyables. Là-dessus on trouve des gonzesses qui sont des objets sexuels... J'ai vu une nana à poil avec une chaîne entre les deux seins pour tout habillement en couverture d'un magazine de jeux ! Ces trucs-là se font dans les jeux vidéos et c'est bien perçu ! Le côté marketing de Lara ne m'intéresse pas, mais ce qu'on peut noter c'est que c'est elle qu'ils ont exploité et pas les espèces de délires SM, parce qu'elle, elle a un équilibre



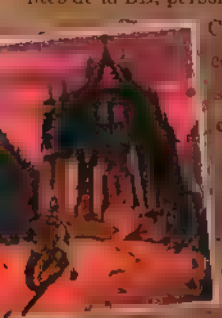
E : Tu ne trouves pas qu'elle a tendance à virer à la caricature ou à l'archétype ?

Le coté archétype ne me dérange pas du tout puisqu'il fait partie de la qualité du personnage qui va permettre au lecteur de rentrer dans l'aventure et de suivre. C'est très délicat à définir. C'est à dire que tu reconnais immédiatement son caractère et sa silhouette, comme Tintin, et en même temps c'est pas identifié parce que finalement... Tintin ne ressemble à personne et donc à tout le monde.

Au final, le lecteur peut entrer dans une histoire de Tintin comme dans une histoire de Lara Croft parce qu'il devient le personnage Il y a une identification immédiate à celui-ci

E : C'est vrai que c'est un personnage de jeux vidéo. A l'inverse de ceux d'un film ou d'une BD, où tu es obligé de subir l'action, là, tu contrôles son geste, c'est encore un cran de plus. Comment tu gères ça en revenant à la bédé ?

C'était un peu une des difficultés de maintenir cette identification et de maintenir la personnalité de Lara Croft dans une fiction cette fois, où elle va parler ou faire des actions qui ne seront pas dictées par le lecteur Avec le recul, je pense que c'est une des qualités de la BD, personne n'a contesté le fait que c'était bien Lara Croft Il y a certainement beaucoup trop de complexité superflue dans le scénario, il y a sans doute des choses à revoir mais Je suis content du travail qui a été fait



E . Au niveau historique, tu te documentes comment ?

C'est complètement imaginaire, dans l'esprit du jeu base réelle, couleur locale et après réalisation. Mais la grosse idée derrière c'est, pour les gens qui connaissent, de reprendre les mythes lovecraftiens... les Grands Anciens, la création du monde...

E : C'est vrai que le scénario du premier nous ramène au jeu : Elle avance et puis elle découvre qu'il y a toujours quelque chose derrière, c'est un peu comme les poupées russes...

"Le scénario prévu sur les deux prochains albums reprendra les élément du un, au sens propre, une dimension plus loin..."

Oui, et puis il est en trois parties comme le jeu. Ça a été conçu pour qu'on retrouve l'univers, pour que les gens qui ne connaissent pas le découvrent. Il y a même quasiment les images de chargement du jeu. Comme dans la première partie, quand elle arrive devant le manoir, tu la vois de dos avec la bâtisse derrière, à chaque fois on essaie de garder ces parallèles, pour qu'on retrouve l'esprit du jeu... Après c'était encore dans l'esprit, Eidos avait accepté, mais ça allait assez loin avec certains trucs, ça me plait beaucoup, donc j'espère qu'on aura la possibilité de le faire.

E : Oui, il y a une ouverture, ça donne vraiment l'impression que ce n'est pas parti pour s'arrêter là.

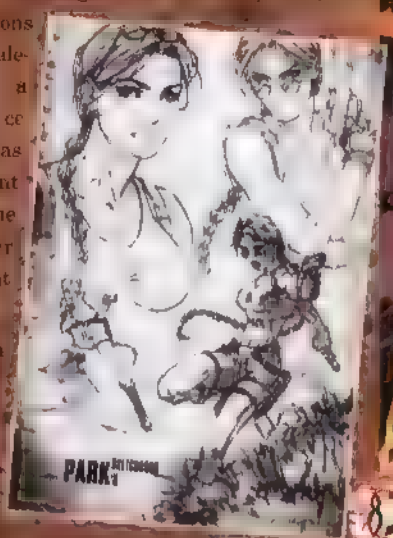
Et bien non. Il y a un scénario prévu sur les deux prochains albums qui reprendront les éléments du un, au sens propre, une dimension plus loin. Les tomes deux et trois sont prévus se suivant, alors que le premier est indépendant. Dans ceux-là, ça prend une mesure supérieure Il y a des tas de trucs complètement délirants à faire, et j'espère que ça se fera parce que ce n'est pas évident à cause de problèmes de droits anglais, américains et français, alors qu'il y a une réelle demande Si il y a suite je serais très content parce que tout le monde a envie de la faire

E : Ton bilan sur Dark Aeons ?

Je trouve que Patrick s'en est très bien sorti, je trouve que ça a beaucoup de personnalité et que c'est un travail très intéressant Il faut pas oublier que c'est un premier album !

Sur le plan du scénario, j'ai des regrets sur certains passages et des conditions de production un peu bizarres mais globalement je pense qu'il y a quelque chose à faire avec ce personnage et pourquoi pas une série C'est vraiment une chouette aventure que de pouvoir s'approprier quelqu'un d'aussi important et d'aussi charismatique

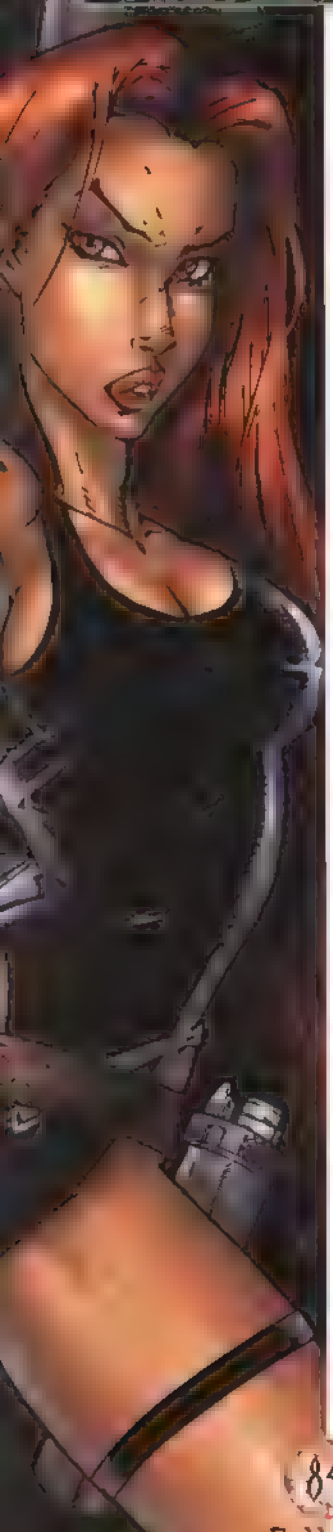
Et voilà, j'espère que ça continuera...

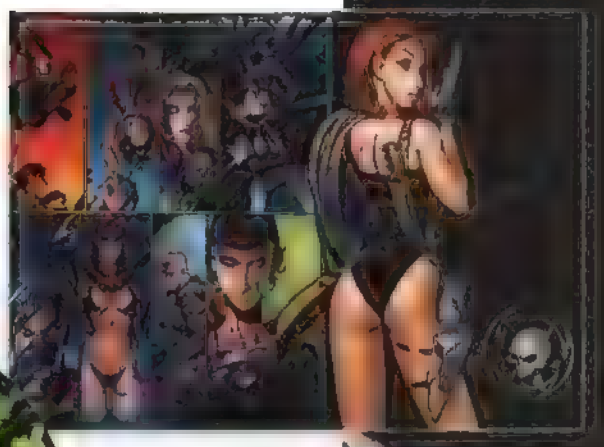


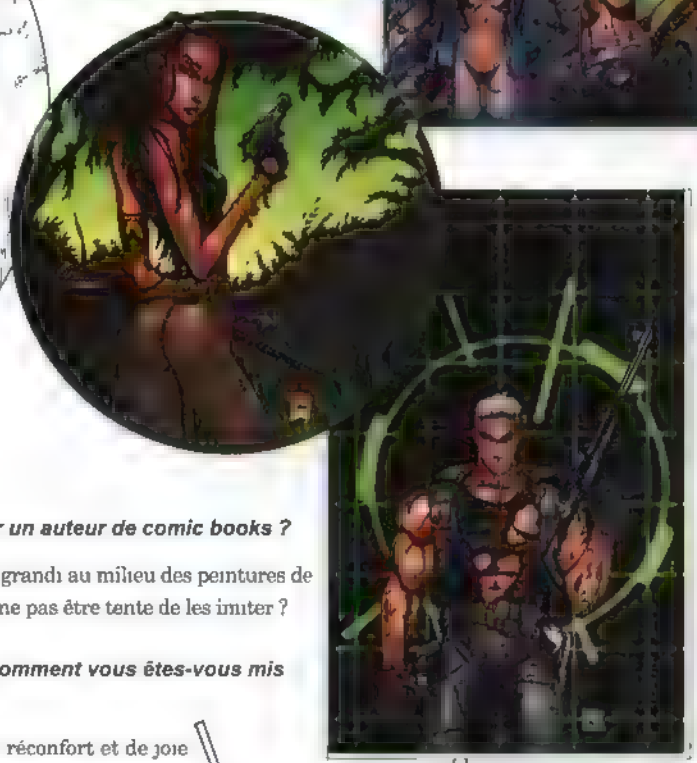
LE CRAYON DU JOUR...

Spécialiste des héros musclés et des demoiselles court vêtues, Tony Daniel, créateur de "The Tenth", laisse (momentanément) de côté les monstres les plus variés pour s'intéresser au linge sale des agences spéciales et secrètes.

En attendant avril et le début américain de "F5", nous revenons rapidement sur le parcours du jeune auteur, et l'on se penche plus avant sur son carnet d'études. Suivons la naissance d'un projet, de l'idée aux crayons, du concept aux encres... Tour d'horizon de l'univers "Daniel" en quelques pages...







Ci-contre, Naomi, à l'aise même dans
A droite, double page de promo
Page de gauche, Encre et cou
"Tenth, special edition", (mars US

Ex -> *Comment et pourquoi avez vous décidé de devenir un auteur de comic books ?*

Mon père est un artiste, et mes deux frères aussi. Comme j'ai grandi au milieu des peintures de femmes nues qui décoraient les murs de la maison, comment ne pas être tente de les imiter ?

Ex -> *Ça vous donne une belle vocation d'artiste, mais comment vous êtes-vous mis au comics ?*

Quand j'étais en "4th grade", je trouvais déjà beaucoup de réconfort et de joie dans le dessin, ça m a permis de rencontrer une nouvelle bande de copains quand j'ai changé d'école. Ces enfants n'étaient pas de grands artistes, mais ils adoraient faire des petites BD. Je les ai rapidement rejoint et on créait plein de titres pour la maison d édition fictive qu'on s'était créé. C'est à peu près à cette époque que je me suis intéressé à la lecture des comic-books

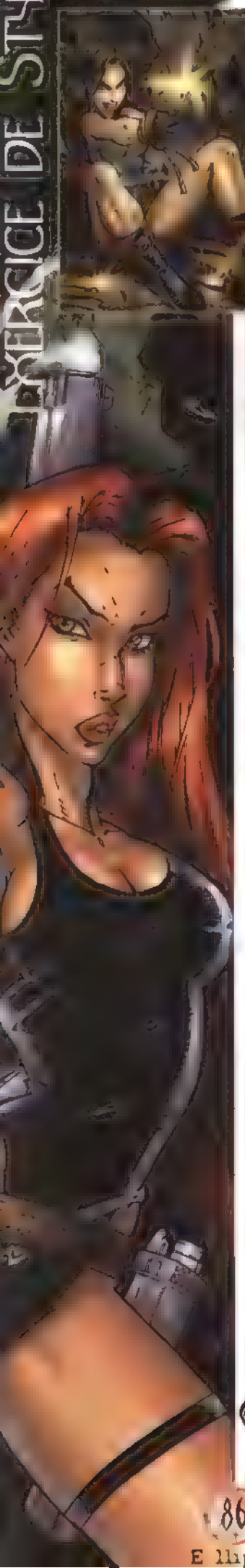
Ex -> *Vous n'en lisiez pas avant ça ?*

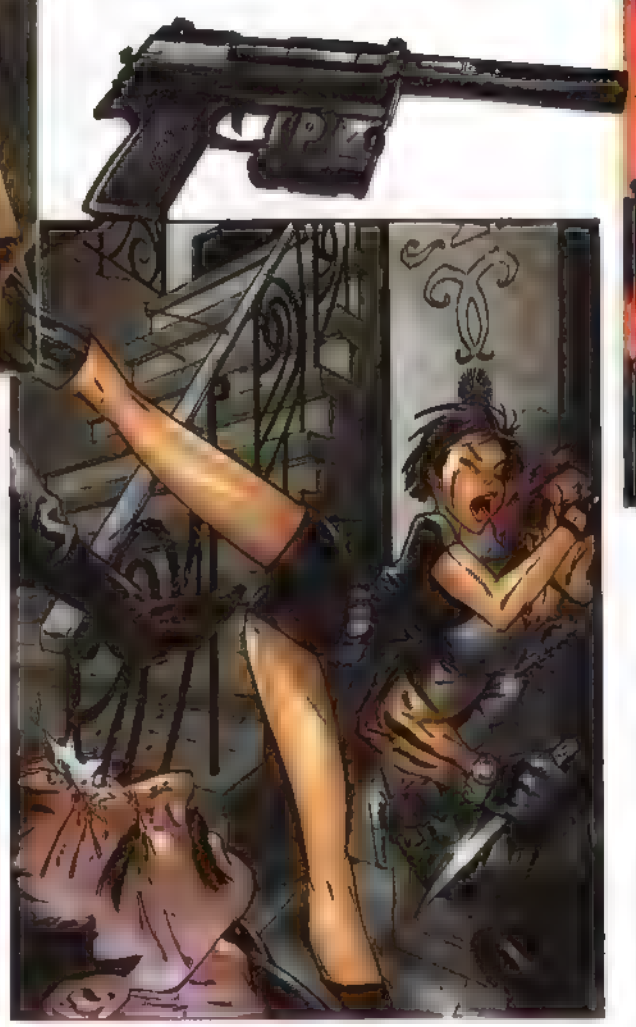
J'ai grandi dans la pauvreté alors je n'avais pas eu le luxe d'en lire. Quand mon père a trouvé une boite pleine de vieux titres (ceux de Jack Kirby, "Thor", les "Fantastic Four" et John Romita, "Spiderman", Daredevil, etc), j ai ressenti le besoin irrésistible de créer mes propres histoires

"Todd m'a pratiquement viré de Spawn. C'est probablement la meilleure chose qui me soit jamais arrivée !"

Ex -> *C'est à ce moment-là que vous êtes mis à en dessiner ?*

Pas tout à fait, au fur et à mesure que je vieillissais, mon style s'est affiné, mais je ne faisais pas encore de comics Je travaillais beaucoup à partir de modèles vivants et aussi d'après photos. Ce n'est vraiment qu'au lycée (High School) que j'ai réalisé que je voulais vivre de ce talent alors j'ai orienté mes études vers le comics. Maintenant, je dessine pour raconter mes histoires et développer mes talents d écrivain. J'espère un jour devenir scenariste ou producteur de films a Hollywood





E uelles sont vos principales influences? Votre style vous semble assez propre, c'est assez dur à deviner !

Les artistes qui m'ont le plus influencé sont John Byrne et Mike Zerk. Après être entré dans le comics au Lycée, j'ai été fasciné par la mini-série "Dark Knight" de Frank Miller, Les "X Men" de Jim Lee, Arthur Adams (même si je n ai jamais pris son style, j'adore son travail) et le "Wolverine" de Marc Sylvestri.

Aussi étrange que ça puisse paraître, je n'ai découvert Bernie Wrightson qu'il n'y a quelques années. Quand je pense que je me suis trouvé avec lui pendant une convention à Toronto, que j'ai même joué quelques parties de billard avec lui sans savoir quel génie était en face de moi. C'est probablement mieux, je l aurais sûrement bombardé de questions de fan..

Enfin il y a Frank Frazetta, c'est à lui et à lui seul que je dois ma volonté d'être le meilleur artiste possible, je ne pense pas que je serais ou je suis aujourd'hui sans l'influence de Frank. Ceci-dit, mon père a eu un sacré impact plus tôt dans mon enfance.

...i-même j'ai fait ...eux pas revenir ...r quand je vois ces

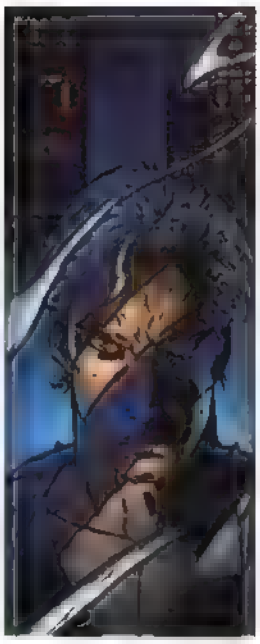
Aujourd hui, je pense avoir assez évolué pour avoir un style qui m'est propre, et j'espère avoir laissé derrière moi toutes les influences de ces artistes. En fait, je m'inspire de tout bon dessinateur, passé ou présent, j aime tout simplement ce qui est beau et je m inspire de plus en plus de films ou de livres

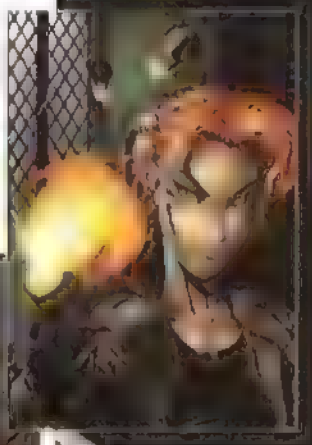
E> (omment est-ce qu'on devient professionnel dans le milieu de la bande dessinée ? Quelle voie avez-vous suivie ?

Devenir pro m a demandé énormément de patience. Pour commencer, j'ai lu tout ce qu'ont fait mes artistes préférés et j ai cherché comment *eux* avaient débuté. Puis je les ai imité et ça a marché !

E+ -> (omment êtes-vous entré dans le métier, vous avez du envoyer des planches à des éditeurs ou répondre à des offres ? Ici ça me donne l'impression que c'est un boulot de crève la faim et qu'il faut beaucoup galérer pour arriver à en vivre...

C'est vrai que c'est dur d y arriver. J'ai débuté petit dans une société indépendante appelée "Comico". J'y ai dessiné une béde qui s'appelait "The Elementals" pendant 12-13 numéros





Je venais juste de commencer dans le métier et je ne touchais que quarante dollars par page, c'était vraiment dérisoire !!
À la même époque Jim Lee, Todd MacFarlane et Rob Liefield se faisaient des millions. Au final, la majeure partie de mon travail n a jamais été publiée. Au bout d'un an, j'en ai eu marre et j'ai envoyé mes planches à Marvel Comic, en les adressant à Fabian Nicieza, un des rédacteurs en chef de chez Marvel, avec qui je correspondais depuis pas mal de temps. (Fabian a aussi écrit pour les X-Men et X-Force). En fait, je lui envoyais toujours des échantillons de mon travail parce que c'était le rédac' chef qui éditait et écrivait le plus de bouquins !

E[illegible] -> *Ça a marché ?*

À force d'obstination ! Il a montré mes dernières planches de "The Elementals" à l éditeur des X-Men, Bob Harras, qui m'a demandé de faire un annuel de X-Force Comme j'allais

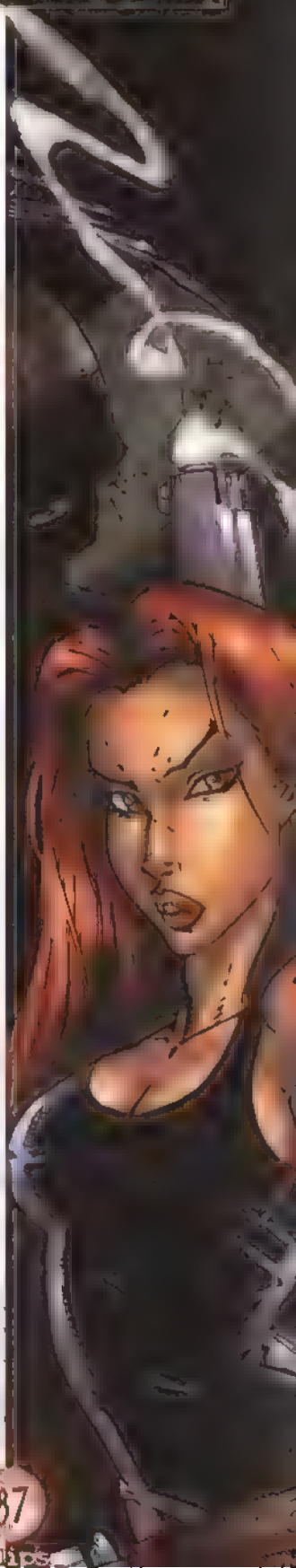
plein d'erreu[illegible]
Mais je sais que j[illegible]
rreurs derrièr[illegible]

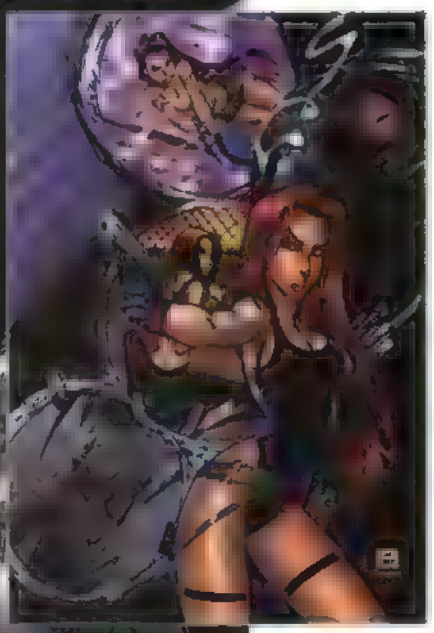
vraiment vite et que je m'améliorais au fil des pages, il a décidé de me garder sur la série régulière (X-Force).

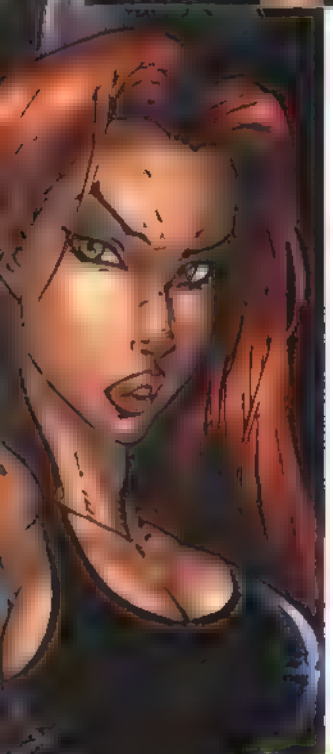
E[illegible] -> ***Qu'est que vous gardez de cette expérience de travail en studio ?***

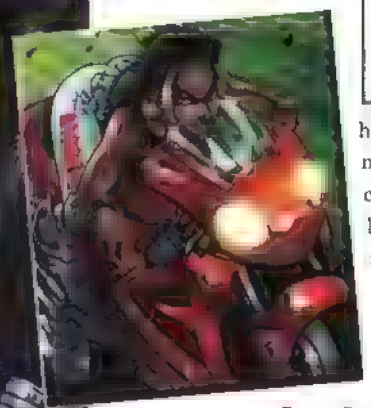
La seule raison pour laquelle je suis resté sur ce titre, c'est que je me trouvais nul. Je m acharnais principalement à rendre mes travaux dans les temps et mon style ne voyait pas la moindre amélioration. D un côté j'avais un job assuré, mais de l'autre je n'étais pas heureux parce que je ne trouvais pas le temps de grandir en temps qu'artiste

Après deux ans passées sur X-Force, j'ai été embauché pour faire "Spawn Bloodfeud" et j ai enchaîné en dessinant plusieurs numéros de Spawn la même année. C'était vraiment bien, mais, là aussi, je me suis vite retrouvé limité côté créativité Mon dessin est vite devenu plat et Todd m'a pratiquement viré de Spawn. C'est probablement la meilleure chose qui ne me soit jamais arrivée ! J'ai créé "The Tenth" qui a été un succès immédiat









E -> Qu'est ce que ça vous apporte de travailler en indépendant ?***

Travailler sur mon propre projet m'a permis de prendre en charge ma destinée. Aujourd hui j ai une gamme de jouets qui doivent être en rayons en ce moment, des maquettes en préparation, peut-être un dessin animé de la série et des scénaristes travaillent sur un long métrage. Dérivé de "The Tenth", "Adrenalynn", dont le succès est moindre, pourrait devenir un film ou une serie télé, un jouet et nous parlons actuellement d'en faire un jeu vidéo ! Tout cela n'aurait pas été possible si je n avais pas tout risqué pour être mon propre patron.

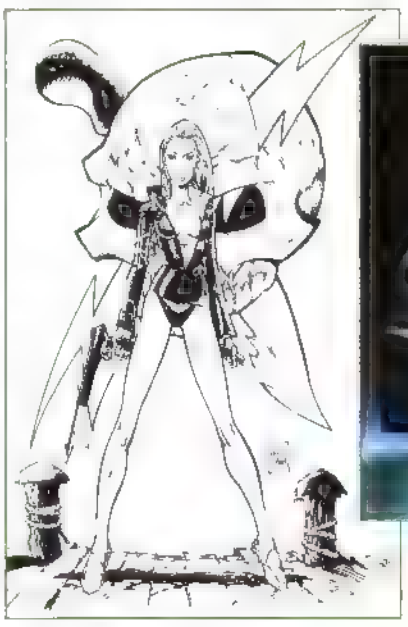
E -> Vous êtes un auteur complet puisque vous écrivez et dessinez vos titres. Comment gérez-vous tout cela ?***

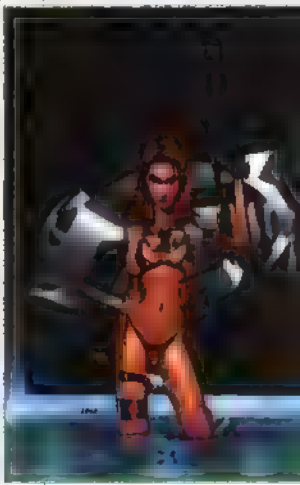
Pour moi, l'écriture est aussi importante que le dessin. Je prends autant de plaisir à raconter des histoires qu'à les mettre en scène. Ca ne m'impose pas tant de contraintes que ça, parce que j'aime ce que je fais et que je suis le genre de bonhomme qui a besoin d'avoir le contrôle Je n'aimerais pas qu'il en soit autrement.

E -> Par quoi commencez-vous ?***

J'ai toujours une idée en tête lorsque je commence une histoire. Alors j'essaie de la découper mentalement pour conclure en quatre épisodes, ce qui rythme ma narration. Pour être honnête, j'en suis encore à apprendre ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. Je ne crois pas que ce que j ai écrit dans les premiers numéros de "The Tenth" soit vraiment terrible. L'histoire "l'abus de l'humanité" était la mieux construite du lot, parce j'avais l'aide d un professionnel. Livré à moi-même j'ai fait plein d erreurs sur lesquelles je ne peux pas revenir. Mais je sais que je deviens meilleur quand je vois ces erreurs derrière moi

Côté dessin, quand je conçois une planche, je le fais au quotidien, ça dépend de mon humeur du jour, mais j'essaie de dessiner quelque chose qui divertira sans lasser aussi bien le lecteur que moi. En général je construis ma page pour mettre une case particulière en évidence. J'essaie de faire chaque page aussi belle que possible, le tout en une journée. C'est peu, mais j'ai toujours pensé que les délais sont importants, et c'est pourquoi je sors dix bouquins par an quand certains n'en sortent que trois





E -> Pour finir, quelques mots sur "F5" ?***

Ça parle d'un groupe de spécialistes, des agents secrets qui prétendent être des météorologues. J'ai créé douze personnages différents en apparence et en caractère. Ils doivent se séparer de leurs précédentes attaches et s'integrer à leur nouvelle famille au sein d'F5 Certains sont condamnés à mourir au cours de la série, d autres quitteront l'équipe pour être remplacés, afin de maintenir un dynamisme absent des séries aux héros "immortels" Je vous laisse le plaisir de le découvrir bientôt !

Depuis la tendre enfance de votre Grand Papa, évoquer le nom de Tarzan ne laisse pas indifférent... De nombreuses images viennent peupler vos songes et vous vous retrouvez face à une jungle sauvage aux multiples dangers. On pourrait certes penser que le sujet serait épuisé avec le temps... Mais pour leur trente sixième long métrage, les studios Disney ont relevé leur perpétuel défi de faire du neuf avec du vieux. Ne soyez pas effrayé pour autant, on retrouve l'émerveillement de l'histoire d'origine toute entrelacée de la magie Disney...

TARZAN

C'est en octobre 1912 et sous la plume de Edgar Rice Burroughs que naît un des premiers "héros" de notre siècle. Tarzan fait ses premiers sauts de lianes sur le papier sous forme de nouvelles-feuilletons publiées dans le "All Story Magazine" de New York.

Ci-dessus, La planche dominicale d'Harold Foster, en 1932, illustre le Los Angeles Times.

Immédiatement, il rentre dans la culture populaire. Il représente l'entente mythique de l'homme avec la nature sauvage et charrie avec lui l'exotisme de la jungle en tout ce qu'elle a de plus indomptée. Lions agressifs, gorilles en furie et cannibales affamés ne sont que quelques-uns des dangers à venir. Cette mise en situations critiques titille nos fantasmes de "dompteurs des villes" frustrés et prend, par ce biais, une dimension fascinante.

Dès lors, Tarzan devient une source d'inspiration dans bien des domaines. Après un franc succès dans les magazines puis les illustrés, il devient star du grand écran dès 1918. L'intérêt pour ce personnage semble inépuisable, dès 1928, il vient hanter les pages des grands quotidiens américains, et le strip quotidien se trouve vite converti en planche avec au dessin des hommes aussi prestigieux que **Harold Foster** et **Burne Hogarth**. Au final, Tarzan sera le héros de plus de vingt-six romans, un nombre incalculable de planches de bédé et quarante-huit adaptations cinématographiques pour lesquelles on ne compte plus les reprises et les changements d'interprètes. Avec la dernière version, animée, qui nous arrive tout droit de chez Disney, Tarzan est à ce jour le second personnage le plus adapté en film, juste après le comte Dracula de *Bram Stoker*.

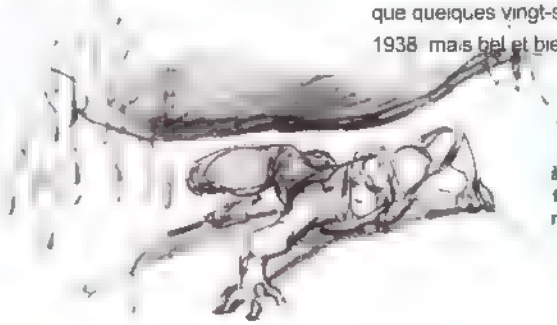
Cette dernière version est emplie de détails dont quelques-uns découlent d'une prise de liberté certaine, en conservant le souci de ne pas trop s'éloigner de la version originale d'Edgar Rice Burroughs.

1er super-heros du siecle ?

Il n'est pas de doutes possibles, Tarzan est "bon". Malgré la légèreté de ses dessous léopard, qui d'ailleurs lui tiennent aussi lieu de dessus, c'est un chevalier au grand cœur et ceci facilite l'accroche du public.

La jungle sauvage et l'aventure ! Comme ici seul à seul avec Sabor le guépard.

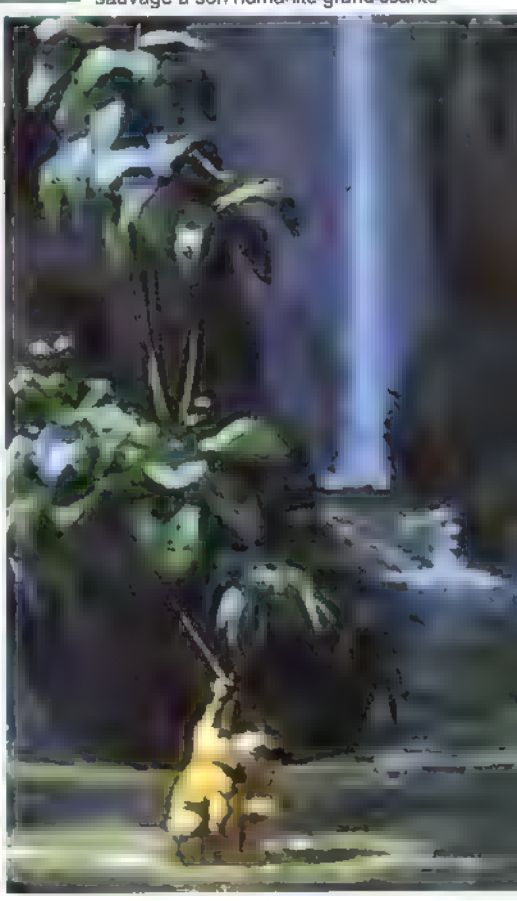
Son costume n'a donc rien d'un collant rose assorti d'une cape flamboyante, après tout, ça n'en reste pas moins impressionnant. Mais ceci ne suffit pas à définir un super-héros, il faut encore tenir compte de la partie sauvage qui, héritée de son enfance, fait de lui un homme plus qu'ordinaire. Il déploie très rapidement un ascendant sur la Nature et un contrôle des animaux qui n'est ni plus ni moins qu'un super-pouvoir. De fait, le premier super-homme n'est pas Superman qui n'arrivera que quelques vingt-six ans après en 1938 mais bel et bien Tarzan.



Tarzan l'homme-animal, apprend à survivre en imitant son environnement, singe ou araignée... Voire poisson pêcheur...

Intronisé précurseur de ce super-mouvement, l'homme de la jungle engendre comme ses successeurs le feront, un engouement démesuré des foules.

Cette tendance superlative s'affirme progressivement lors des différents épisodes avec l'image du roi de la jungle, et ce n'est qu'avec **Greystoke** de *Hugh Hudson* (1984) que la dimension humaine et donc imparfaite du personnage transparaît de nouveau. Le choix du nom civil de Tarzan "**Lord Greystoke**" comme titre pour ce long-métrage symbolise d'ailleurs l'intention de se démarquer des versions préalables titrées "**Lord of the Apes**" (le roi des singes). La majeure partie de l'action se déroulera dans le monde humain et confrontera l'homme sauvage à son humanité grandissante.



Un heros a visage humain

L'unique lien qu'il y ait entre Tarzan et le monde humain est son physique. Perdu dans la jungle dès le berceau, la condition *sine qua non* à la survie de ce chérubin est d'être protégé dans un univers animal où la loi du plus fort reste incontestée. C'est de l'instinct maternel de Kala, une femelle gorille, que l'histoire plante ses racines dans ce vert décor.

Le petit d'homme sera donc élevé parmi les singes et ne rencontrera son humanité que parvenu à l'âge adulte.

Féral et animal, toujours prêt à bondir... comme tous ceux qui partagent son environnement

Le petit Tarzan, ou les merveilles d'émotions déployées chez Disney...Qui ne craquerait pas ?

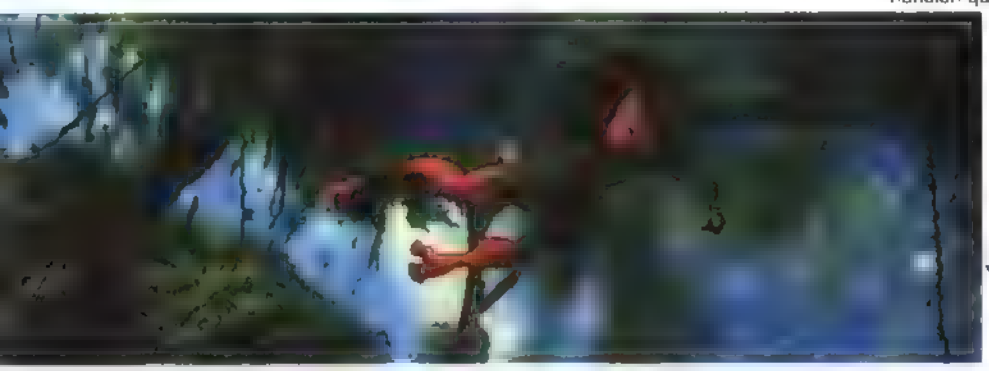
Les scénaristes de Disney ont particulièrement mis en relief la duplicité qu'implique cette double appartenance. En effet, aussi solide qu'il paraisse dans vos souvenirs, Tarzan n'est pas un personnage parfait. Il se partage entre deux mondes aussi distincts qu'opposés : primate et civilisé ; l'un dans lequel il a grandi et l'autre auquel il appartient de par sa nature d'homme.

De ce constat, Disney fait de Tarzan un être trop humain pour les singes, et trop animal pour les hommes qu'il va rencontrer. La grande particularité de ce film sera d'insister sur le premier de ces dilemmes faisant de Tarzan un enfant qui souffre de ses différences physiques et de sérieux problèmes d'intégration.

Un homme parmi les singes

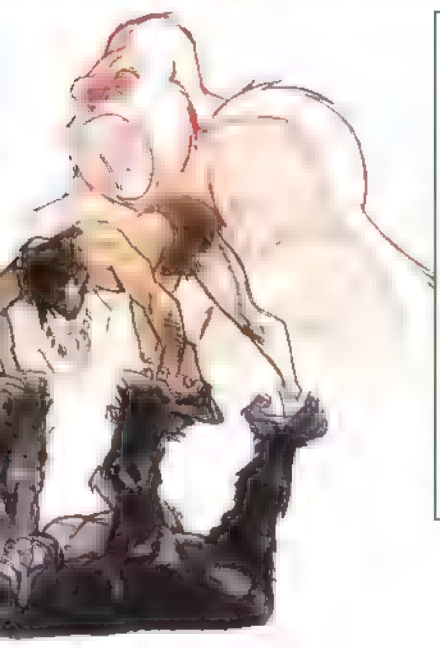
Kala trouve l'enfant et le ramène dans sa tribu. A son grand désarroi, son compagnon Kerchak n'accepte pas la venue de cet "enfant nu". Le danger qu'il pourrait représenter, par sa différence est trop grand pour en courir le risque. Il finit par tolérer la venue du petit, mais ne l'accepte pas vraiment au sein de leur "famille". Tarzan en perpétuel conflit avec Kerchak, son "père-singe", cherchera en vain à se dépasser pour trouver sa reconnaissance. Désespérément différent des autres petits gorilles, il ressent un malaise évident, il ne se sent pas à sa place parmi les singes et souffre d'une incompréhension qui avoisine le racisme.

C'est une fois encore Kala avec une âme maternelle incontestable, qui trouvera les mots qui permettront à Tarzan d'accepter ses différences.



De l'animation crédible de l'homme-singe dépendait la réussite du 38e film sur Tarzan. Glen Keane, chef-animateur du projet eu donc pour challenge de créer le chaînon manquant... Réaliste jusqu'aux orteils préhensiles.

"Désespérément différent des autres gorilles, il ressent un malaise évident. Pas à sa place parmi les singes, il souffre d'une incompréhension qui avoisine le racisme..."



Retour aux sources

Pour ce trente-septième long-métrage, l'équipe de Disney s'est surpassée tant au niveau de la prouesse technique que du réalisme des décors. L'extraordinaire richesse graphique de ce long métrage est sans doute due au safari auquel furent conviés les principaux membres de l'équipe créatrice. Ainsi, cascades paradisiaques, clairières idyliques et bambouseraie transpercée de lumière ont fait germer la créativité de ces artistes en mal d'authenticité.

Dans une réserve peuplée de singes, ils firent une rencontre inespérée avec le fils d'un des gardes. L'enfant âgé de cinq ans avait noué des relations très proches avec les singes, et les nombreux gestes d'affections qu'ils pouvaient s'échanger furent une véritable aubaine pour le développement du personnage de Tarzan.

Tarzan se devait d'être crédible. Ici la gomina est remplacée par une coupe dreadlocks plus réaliste. Sa son attitude, son déplacement sont calqués sur ce qu'il peut imiter de son environnement.

La place du singe blanc

Pour être vraiment réaliste, l'équipe Disney dut se poser la question de l'apparence de Tarzan, de son comportement, et de son déplacement.

Tarzan va apprendre en imitant ceux qui l'entourent, à commencer par les gorilles qui l'élèvent. Les animateurs se sont donc basés sur ces grands singes pour définir Tarzan dans ses moindres gestes. Mais le mimétisme va plus loin, du barrissement de l'éléphant aux modes de déplacement du caméléon, de l'araignée ou du singe arboricole : tout ce qui permet aux animaux de mieux survivre est bon à intégrer pour l'homme-singe, et pour ceux qui l'animent !

Au final, imprégné de cette toute puissante nature, Tarzan adulte ne pouvait avoir l'apparence ou l'attitude d'un homme civilisé. Ceci est valable pour son accoutrement, mais à bien réfléchir, cela semble aussi incontournable pour sa coiffure. Disney nous offre donc le premier Tarzan qui se passe de la coupe gominée d'un gentleman qui sort de chez le barbier. C'est donc affublé de dreadlocks du meilleur goût qu'il traverse la jungle.

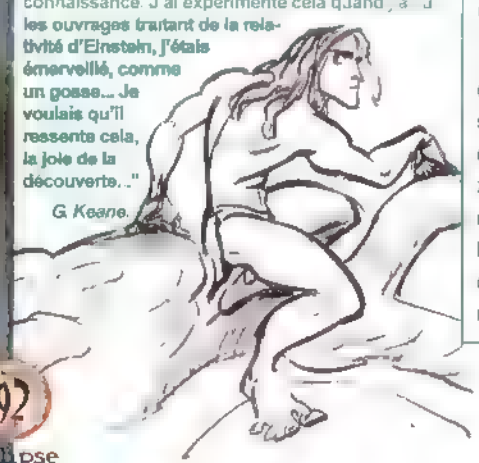
Elle lui montre à quel point ils se ressemblent, malgré les différences trop faciles à voir et qu'il ne peut nier. "Je vois deux yeux, un nez, une bouche, deux mains." L'enfant reste incrédule, mais Kala a plus d'un argument. Si Tarzan ne lui ressemble pas vraiment physiquement, il a malgré tout un cœur qui bat comme le sien et c'est bien suffisant pour qu'elle l'aime. La voix réconfortante de Kala lui murmure "J'entends ton cœur battre, comme le mien". A ces mots, le petit homme perdu colle son oreille sur la poitrine de sa maman et s'abandonne à un grand réconfort.

"Plus léger et agile que les membres de sa famille gorille, Tarzan transforme ses faiblesses en forces, et devient un petit prodige de la jungle..."

Par son amour, Kala va transformer la frustration du petit homme en un désir de se dépasser pour devenir le meilleur des gorilles. Cette motivation lui tient au corps toute son enfance et c'est porté par cette ambition qu'il acquiert force et agilité.

La plus grande force du personnage est sa capacité d'apprentissage. "Au départ, il devait apprendre à lire, mais c'est devenu une véritable quête de connaissance. J'ai expérimenté cela quand, à 7 ans, **les ouvrages traitant de la relativité d'Einstein, j'étais émerveillé, comme un gosse... Je voulais qu'il ressente cela, la joie de la découverte..."**

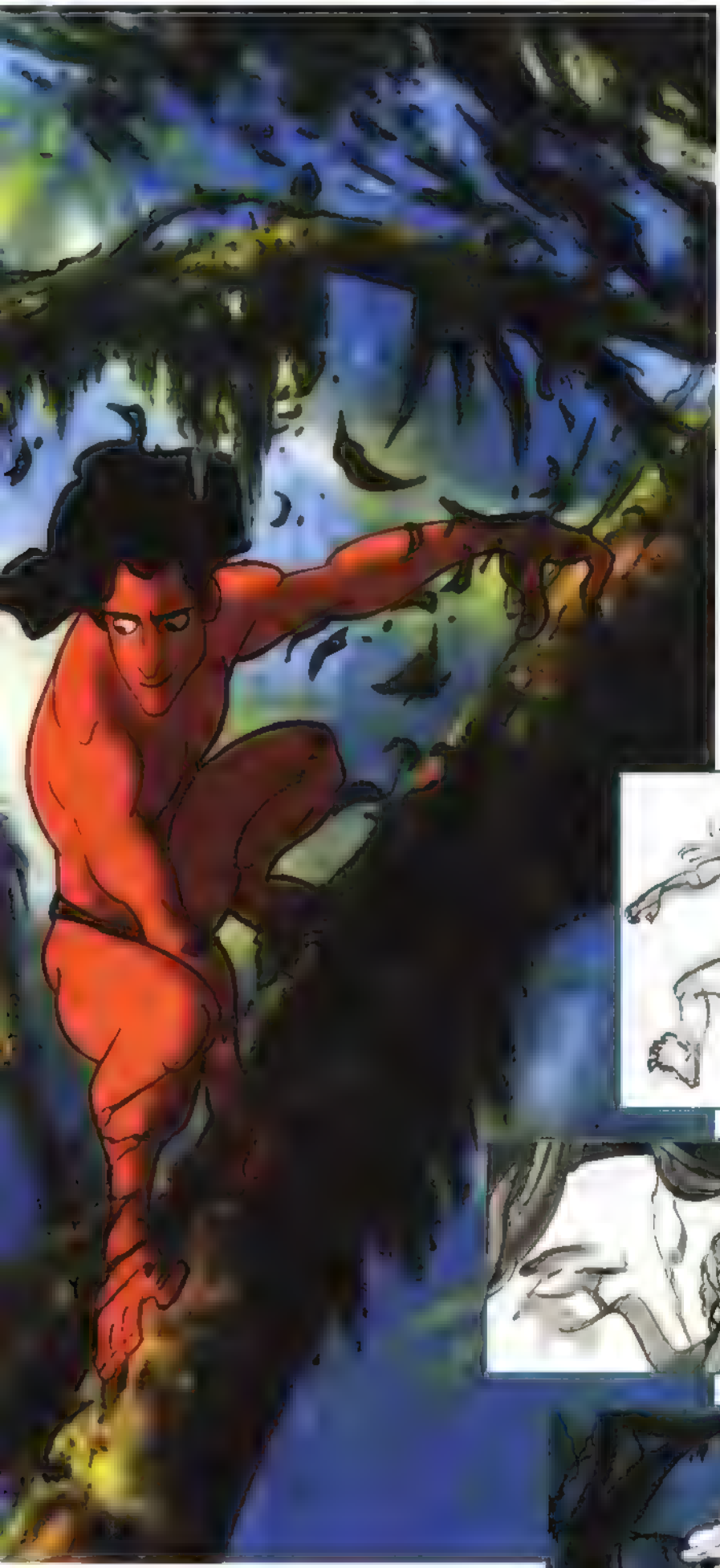
G. Keane.



Lumière

Bien que le camp des hommes se situe toujours à proximité de la jungle, il est marqué par des lumières vives voire agressives. Il en va de même lorsque Tarzan se retrouve confronté à Sabor, la scène se déroule dans une clairière à forme d'arène, où la lumière est directe. Dans la suite du combat, les attaques que porte le félin sont transcrites de la même manière et Tarzan se retrouve à esquiver des rayons de lumière.

Tout comme la lumière vive code le danger, la partie "sauvage" de ce long métrage se distingue par une jungle verte à la lumière douce et tamisée. Ce cadre est lié à la présence de Kala, de ses amis et au lieu de son enfance, instant cher et épanouissant. Il en ressort une sensation rassurante et caféutrée. Balloté entre ces deux mondes, Tarzan entreprend un voyage aussi bien physique que spirituel qui le mène du stade primate au rang humain. Tout ceci accompagné d'un apprentissage et de découvertes de l'inadéquation entre ce qu'il sait de lui et ce qu'il est réellement. A chaque fois qu'il découvre et entre un peu plus dans le monde humain, la lumière s'intensifie et rend le monde plus cru.



Appuyé sur ses phalanges, il adopte la démarche des singes, communique par des cris, se repère à l'odorat, etc

Plus léger et agile que les membres de sa famille gorille, Tarzan transforme ses faiblesses en forces, et devient un petit prodige de la jungle qui se balance de liane en liane. Créateurs et scénaristes, inspirés par les sports de l'extrême ont fait de Tarzan un surfer des lianes. Entre rouler et glisser, parfaitement intégré au décor grâce à la technologie "*Deep Canvas*" ses déplacements sont parfois si rapides qu'on a du mal à le suivre des yeux

Cependant, à bien des égards, Tarzan reste particulièrement humain dans ses comportements. Il ne subit pas totalement son environnement et se montre capable de l'aménager à son gré. Enfin il pousse le mimétisme plus loin que ses amis singes quand il se confectionne une lance en s'inspirant de la corne d'un rhinocéros. De façon indéniable, la dualité homme-singe existe déjà, alors qu'il n'a pas encore rencontré d'autres hommes

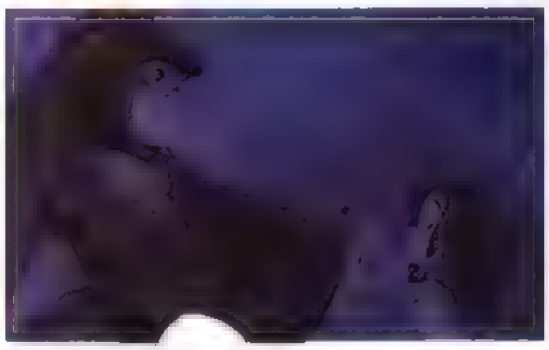
Deep Canvas

Le [illegible] mystère. Sans [illegible] premier [illegible] Le [illegible] nouvelle [illegible] marque [illegible] de permettre [illegible] personnage [illegible] dans [illegible] décor.

Ce [illegible] vous regardez [illegible] dessins animés [illegible] sans doute arrivé [illegible] vers [illegible] devant [illegible] marque [illegible] la surprise [illegible] n'essentiel [illegible] personnage [illegible] tombe dans [illegible] qui [illegible] l'environnement sur [illegible] le [illegible] Bien avant que [illegible] piège [illegible] s'abatte [illegible] se [illegible] de [illegible] [illegible] encore [illegible] par [illegible] ses [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] des [illegible] [illegible] [illegible] objets [illegible] animés [illegible] en [illegible] 2D [illegible] n'ont [illegible] pas [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

"Tarzan était au départ très sombre comme personnage, il bouge comme un animal, il vit avec des gorilles, il combat un léopard... Je voulais montrer un aspect de lui qui soit "fun", infantile"

Tarzan ne se tient pas debout, il vit au milieu des animaux, toutes ses attitudes ont été travaillées avec eux comme modèles. "



Un singe parmi les hommes

C'est avec un bonheur évident que Tarzan va faire la rencontre de Jane, première représentante de son espèce, et qu'il va enfin ressentir le sentiment d'appartenance qui lui a tant manqué

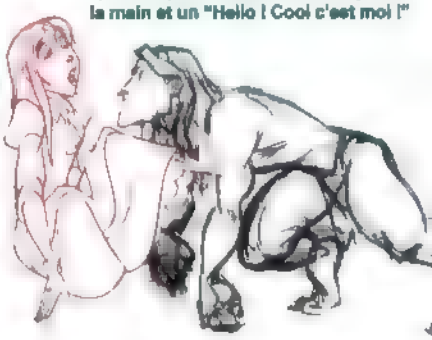
Les scénaristes ont fait le choix de ne pas le ramener vers la civilisation en l'extrayant de son monde Confronté au monde humain, il garde les gestes animaux et primaires de ses compagnons de vie

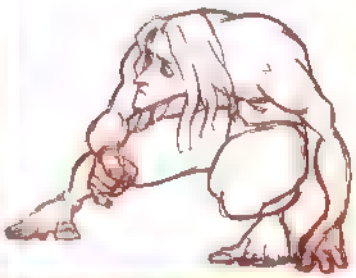
Le premier mouvement de Tarzan vers Jane se fait avec la main recroquevillée des primates son geste se métamorphose et il déploie sa main lorsqu'il reconnaît en elle l'humain qui est en lui. Cependant, le reste de son attitude reste très animal, il touche, renifle, écoute

Tarzan mi-homme mi-singe n'est tout à fait aucun des deux.

Il appréhende avec avidité le monde d'où il vient, cependant, cela va de pair avec le douloureux dilemme de choisir entre les gorilles à qui Kerchack interdit d'approcher les humains, et son désir de rester avec Jane

"Sa première approche de Jane ne pouvait pas se faire avec un signe de la main et un "Hello ! Cool c'est moi !"





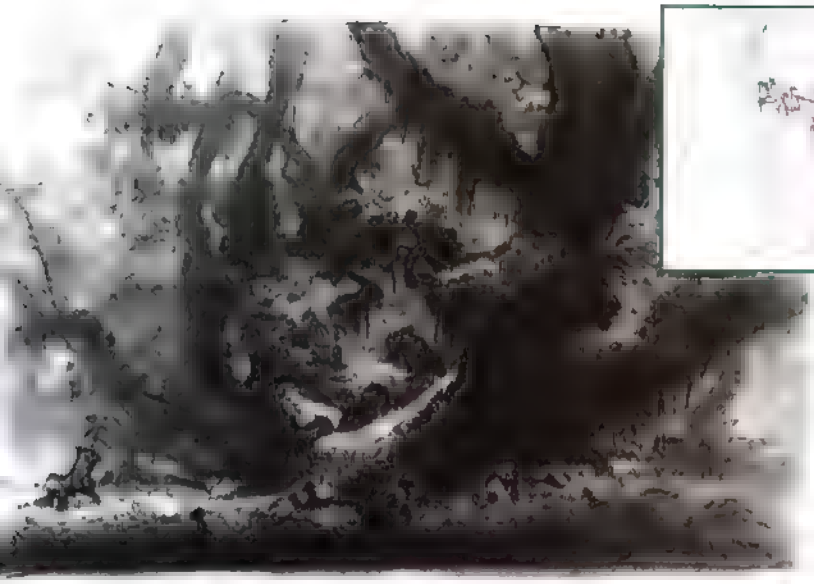
"Disney nous offre donc le premie
Tarzan qui se passe de la coup
gominée d'un gentleman qu
sort de chez le barbier...

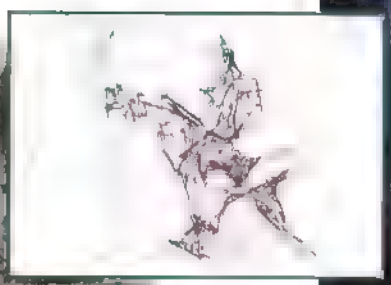
Anatomie

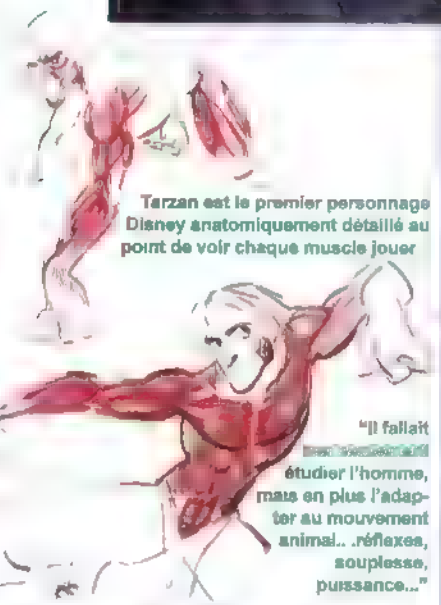
Les Studios Disney se sont déjà taillés une solide réputation dans leur représentation du monde animal. Documentaires, visite de Zoo, et cours de dissection de singe quand l'occasion se présente sont les bases nécessaires au respect de l'anatomie de tous ces animaux.

Tous les animaux ne représentent pas les mêmes difficultés à représenter, ainsi pour Sabor, le léopard, un travail colossal s'impose mais cette fois au niveau de l'animation en plus de la difficulté de mettre en évidence la souplesse féline, il fallait bien se rendre à l'évidence : le léopard a des taches !

Tarzan est le personnage qui posa le plus de problèmes Alors que pour un personnage habillé, seules les proportions sont réellement importantes, il fallait lui laisser tout le corps apparent. Il en découle un souci démesuré, mais justifié, pour ce qui est de l'anatomie du héros Il était important qu'il soit musclé, svelte, physiquement agréable à regarder. Bien heureusement l'anatomie humaine fait partie des apprentissages basiques pour les dessinateurs !







Tarzan est le premier personnage Disney anatomiquement détaillé au point de voir chaque muscle jouer

"Il fallait étudier l'homme, mais en plus l'adapter au mouvement animal... réflexes, souplesse, puissance..."

Jaouen

La place de l' homme blanc

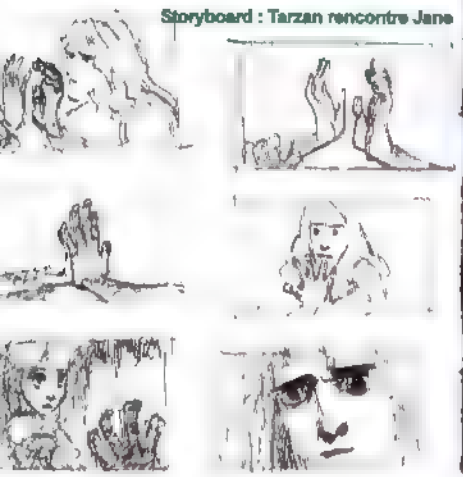
L'ambivalence de Tarzan est très poussée dans la mesure où ses deux "moi" sont incompatibles et ceci l'amène au devant de bien des problèmes. Mais les dangers auxquels seront confrontés les singes par sa faute sont partiellement imputables à Kerchak. Devant sa perpétuelle incompréhension Tarzan ne sait plus comment lui faire confiance. Comment comprendre que son interdiction et sa peur de l'inconnu sont plus fondées que sa dureté à son égard ? Confronté à lui-même et déchiré entre deux cultures opposées, Tarzan va commettre des erreurs

En le plaçant sous cet angle, le mythe du roi de la jungle prend une dimension soudain plus actuelle. Disney met en avant l'esprit de tolérance et d'ouverture qui va beaucoup plus loin que le simple rapport de l'homme à la nature

L'homme-singe n'est donc plus qu'une figure animale, il s'éloigne de cette unique partie sauvage et indomptable et devient indéniablement plus fragile et ambivalent. Il gagne ainsi une dimension plus profonde, plus complexe, absente lors de ses premières représentations où l'imagination tenait lieu de documentation.

Le héros inaccessible est devenu plus humain, plus moderne qu'auparavant, et ce sans jamais cesser d'occuper une partie de votre cortex en mal d'aventure, aussi bien le vôtre que celui de votre grand-père

Storyboard : Tarzan rencontre Jane



On ne pourrait pas commencer cette page sans vous remercier de vos encouragements et de vos critiques constructives. On a évité de reproduire ici les "C'est beau, c'est super...", et tous ces charmants petits mots qui nous remontent le moral quand on se dit que c'est pas assez bien, mais on oublie personne alors encore merci !

Bonjour à toute la rédaction !

J'ai découvert le premier numéro d'Eklipse il y a un mois chez mon libraire et j'aimerais tout à la fois vous féliciter et vous remercier. En effet, votre magazine est le seul à ma connaissance, à s'intéresser autant à la bande dessinée tout en laissant une grande part aux comics comme aux manga, à la différence d'autres qui ont plutôt tendance à mépriser, où en tout cas, à évoquer superficiellement, ce "sous" neuvième art. Vos dossiers qui ils évoquent un auteur en particulier (Yslaire) ou un thème spécifique (Rédemption), me semblent plus approfondis, fouillés et mieux conçus que la plupart. Il semble que votre magazine soit plutôt axé sur la science-fiction. Si ce n'est pas le cas, comptez-vous faire des dossiers sur la "traditionnelle BD franco-belge" ou développer les aspects plus réalistes des BD comme celles de la collection Aire Libre (Le sursis, Zoo...) ?

D'autre part, il me paraîtrait également intéressant de mettre en correspondance une oeuvre avec son contexte historique (Bilal) ou avec le contexte historique évoqué dans celle-ci (Le sursis). Enfin, un dossier sur la religion, mais il est vrai que de nombreux aspects de celle-ci sont déjà développés dans Rédemption, ou sur l'adaptation des mythes, des légendes, des contes tels Peter Pan de Loisel, en tentant d'expliquer comment le contexte actuel influe sur ces "histoires" serait le bienvenu. Il est cependant certain que ce sont aux "bédéphiles" que nous sommes tous de se poser la question, non à un magazine d'imposer une réponse, mais je vous remercierais tout de même de prendre en compte ces propositions, il est certain, pas très intéressantes.

Delphine (16 ans). *Nice*

Chère Delphine, je te remercie de cette longue lettre. Je ne crois pas que faire des propositions si détaillées soit inintéressant. Pour ce qui est d'Eklipse je me demande encore quel rapport on lui trouve avec la SF, car tu n'es pas la première à faire ce rapprochement ! Ce numéro te démontrera peut-être que nous n'avons pas seulement la tête accrochée dans les étoiles.

J'espère que le dossier féerie répond en partie à tes attentes sur les mythes revisités à notre époque. Il est encore bien court, et nous n'excluons pas un second volet, mais cette fois axé sur les contes et non sur les petits êtres.

Certaines périodes de l'histoire trouveront sans doute leur place dans un prochain dossier, par ailleurs ceci n'exclut pas de rencontrer les auteurs que tu cites (quand bon leur semblera toutefois car ça ne dépend pas que de nous !). Partant du principe qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise bédé (ce qui est tout de même une de nos lignes directrices), nous n'écartons pas les dessinateurs de la "traditionnelle BD franco-belge". Cent pages c'est vite court, mais on tachera petit à petit de laisser sa place à chacun.

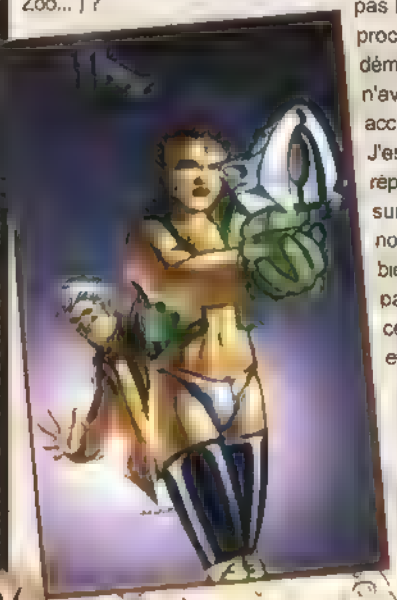
Enfin, pour ce qui est de la religion, le sujet me semble à la fois trop vaste et trop sensible pour être traité tel quel. Par contre c'est un thème sous-jacent à bien d'autres dossiers : on le retrouve dans la Rédemption, mais aussi dans la féerie, et tu verras que même le Cyberpunk, si futuriste soit-il, est lui aussi fortement teinté de mysticisme.

J'espère que tu continueras de trouver dans nos pages de quoi nourrir tes réflexions de lecteur avisé, car en ça je te suis totalement, c'est au lecteur de trouver ses réponses, nous ne faisons que poser des questions.

Ben ouaip !

Vous pouvez être fiers de vous les petits gars, vous m'avez vaincu ! Enfin convaincu, mais le résultat est le même : avoir réussi à me faire abonner à un magazine traitant de la BD. Je suis pourtant un grand amateur de comics et manga, mais le fait est que les zines ne m'ont jamais trop botté. Non pas qu'ils ne soient pas intéressants. Disons plutôt que le petit détail vient de moi, j'ai besoin plus que d'être dans mon domaine, d'être chez moi. (T'as pensé aux croissants ?)

Par contre je trouve la technique de vente un peu douteuse. Je vais pour acheter mes comics comme je le fais régulièrement, c'est à dire toutes les 48 heures, je passe à la caisse, et là, paf le chien, sur le comptoir, deux exemplaires d'Eklipse. Bon OK, jusque là au niveau de la loi, il n'y a rien de répréhensible, quoique pour ma part, j'ai eu l'impression d'être victime d'un raccolage très poussé. Je m'explique : pendant que je payais le vendeur, mes yeux ne pouvaient se détacher de cette nouvelle revue. Elle savait que je résistais à l'appel du désir, et elle releva le challenge. J'entendais sa voix dans ma tête elle me susurrait : "Viens ! Prends-moi !" Alors d'une main hésitante, je m'exécutais, la saisis, et l'approchais de moi. Elle n'était vêtue que d'une simple couverture, et quand celle-ci tomba, je découvris ses magnifiques lignes. Un dernier regard et elle avait gagné. Je payais à nouveau le tenancier, et emmenais avec moi ma nouvelle conquête.



Nuits de bouclage. (Alberic)

Jean-Marie Minguez de l'association SugaR-ComgA vous présente Carlos.

Vous avez encore...

Hop hop hop, on s'égare là. En fait pour la petite histoire, un ami qui était avec moi et qui avait déjà vu cette perle rare m'a motivé : "Vas-y, c'est de la bombe bébé !" C'est là que je trouve vos méthodes peu scrupuleuses, soudoyer un de mes frères pour mieux me piéger. Cette fourberie se paiera, c'est sûr. (...)

J'aimerais savoir comment la première série de cartes Witchblade a fait pour me passer sous le nez ? Je suis un fan des premières heures et je n'ai eu aucun mal à me procurer la série Family Ties. Alors, où se cache cette première série ?

A part ça, depuis quelques temps, on murmure que la sortie française du manga "I's" est prévue pour le festival d'Angoulême. Alors ma question est la suivante : est-ce que vous avez l'intention d'établir un dossier sur monsieur Katsura ? Si oui, dans quelles conditions ? Et enfin les lecteurs ont-ils été consultés pour constituer ce dossier ? Arf, je ferais un très bon délégué syndical des lecteurs, non ? Donc la question est plus une suggestion : un dossier Katsura s'il vous plait.

Arrivant au bout de ma tirade, je crois que comme vous, il faut que je m'eKllipse.

Johann, *Anger*
nottingham@netcourrier.com

Cher Johann, merci de ton enthousiasme et de ta bonne humeur. Nous qui pensions Ekllipse introuvable sommes un peu rassurés. Pour répondre à tes questions : la série Witchblade Trading Cards est sortie en 96, elle comporte 90 cartes régulières plus un puzzle "foil" de 9 cartes, trois cartes signées, ainsi qu'une introuvable "motion card". En plus de ces petites raretés une série parallèle des 90 premières cartes avec un bord doré se trouvait répartie à raison d'une carte dorée par petit paquet de 8 cartes, brrr ! Gare au collectionneur, cette série est épuisée depuis déjà longtemps.
Pour ce qui est de Katsura, notre délégué sera heureux d'apprendre qu'il est au programme, mais pas avant quelques numéros (le 6 ou 7). Vu la périodicité de notre Ekllipse, il nous est difficile de rester en phase avec l'actualité, mais tout vient à point à qui sait attendre !

Salut à tous !

Ayant eu la bonne idée d'acheter votre magazine, je vous envoie cette petite lettre de compliment, avec cependant quelques remarques. Mais les compliments d'abord : déjà la présentation est très belle et bien choisie selon les articles. L'idée de l'image de bas de page que l'on retrouve tout au long du dossier comme un fil rouge est très agréable. Les illustrations sont d'ailleurs superbes ! Ma première remarque serait que vous pourriez préciser d'où elle proviennent (où avez-vous pêché les crayonnés de Michael Turner ?). Et en plus d'être beau à regarder, c'est intéressant à lire ! Ce n'est pas le bête "J'aime/j'aime pas", c'est une véritable analyse de l'œuvre sur la forme et sur le fond. Le dossier sur la Rédemption avec ses approches différentes selon des œuvres différentes est vraiment bien fait. Mais, et c'est là le plus gros défaut qui me saute, littéralement, aux yeux, la majorité de ces beaux articles est vraiment gachée par une typographie très difficile à lire, beaucoup trop petite ! Le dossier sur la Rédemption par exemple est en plus écrit en blanc sur fond noir. Je vous avoue qu'après avoir lu l'introduction le nez à deux centimètres des pages, en me tirant les yeux, j'ai tout simplement renoncé à lire la suite face à ces si petites lettres ! J'ai rouvert votre magazine le lendemain pour le finir mais franchement, quand on voit la page 51, ça décourage ! Et réaliser qu'il reste encore 50 pages comme ça ou presque!! C'est d'autant plus dommage que c'est intéressant !

Mais je pense c'est un défaut que vous pourrez facilement éliminer dans vos prochains numéros. (Pour le "portrait chinois", je trouve aussi les réponses difficiles à lire et on a l'impression trompeuse qu'il s'agit de l'écriture de l'interviewé). C'est le seul défaut que je voie dans votre revue, que je me ferais un plaisir d'acheter le 25 janvier !
A signaler tout de même ("quoi ?! elle a pas fini encore !?", désolée c'est génétique, je suis du genre emmerdeuse), une erreur dans votre article sur "L'Habitant de l'infini" : les onomatopées dans les mangas ne sont pas écrits avec des Kanji (idéogrammes chinois, genre "avec des traits partout") mais avec des Katakana (pas des idéogrammes mais des syllabes très angulaires qui n'ont pas de sens en elles-mêmes et servent à la retranscription phonétique). Les fans de manga, dont je fais partie (vous aviez deviné ?) seront sans doute les seuls à relever cette erreur, voire à vous dire d'un air vexé "on parle pas de ce qu'on ne connaît pas", bien que ça ne soit pas la fin du monde !

Voilà, c'est tout ce que je voulais vous dire (j'entends vos soupirs de soulagement) mais il est certain que je n'aurais pas pris la plume si je n'avais pas envie de voir une revue d'une telle qualité fleurir dans les kiosques. Mes remarques vous sont autant d'encouragements pour continuer ce superbe travail !

Marie-Anne, *Paris*

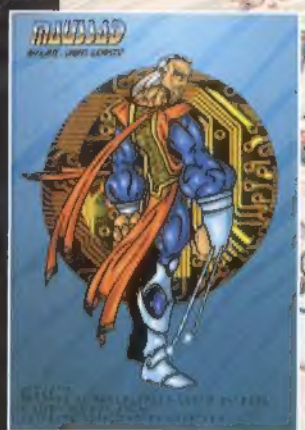
Chère Marie-Anne, nous tâchons d'améliorer la lisibilité de nos pages, et si celles du deux ne sont pas encore parfaites, j'espère que tu trouveras quand même une amélioration.
Les crayonnés de Michael Turner proviennent d'un preview de Fathom. Je peux déjà t'annoncer que ce comics sera offert en supplément de notre troisième Ekllipse.
Enfin pour ce qui est de l'habitant de l'infini, les pages sont parsemées de signes de la langue japonaise, on y trouve effectivement des Katakana (46 caractères de forme géométriques servant à retranscrire les mots d'origines étrangères, les noms propres, ainsi qu'un bon nombre d'onomatopées), mais aussi des Hiragana (là encore 46 signes), et une troisième composante consituée par les Kanji. Ces derniers sont effectivement des idéogrammes d'origines chinoises qui ont plusieurs sens et plusieurs prononciations (on en compte plus de 2000). Les deux formes de kana (Hira et Kata) proviennent d'ailleurs de Kanji choisis pour leur sonorité, et dont la forme s'est simplifiée au court du temps.
Samura use de ces trois types de calligraphie, donc des Katakana, mais pas exclusivement. Il me semble toutefois que l'image de la Geisha musicienne est agrémentée de Kanji et d'Hiragana, cependant je ne lis pas le japonais courament ! J'espère que tu seras rassurée quant au fait que nous essayons de savoir un minimum de quoi nous parlons, même si j'admet bien volontiers que cela ne nous met pas à l'abri des erreurs !

Aude

Les résolutions de Falhène Prod pour cette année sont de suivre l'adage suivant :
Ce qui vaut d'être fait mérite d'être bien fait.
Ce qui vaut d'être bien fait mérite d'être parfait.

Platon

Tous nos voeux pour le millénaire !



A droite, Au tour de Nathan Legendre, toujours de Sugar CompA. "Maussad" qu'il s'appelle, comme le temps ici pour le bouclage ! (au moins 80 coupures de courant aujourd'hui)

UNE TOILE À PARCOURIR...

UN COUP D'OEIL DANS LA MATRICE...

Devant l'immensité de la toile on peut se trouver rapidement perdu, afin de ne pas errer au hasard, voici, piochés dans les milliers de sites, quelques pages en rapport avec ce numéro...

http://www.falhene.com

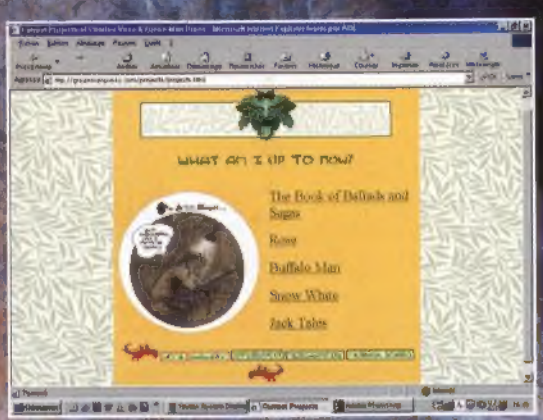
Retrouvez-nous en ligne, ainsi que les meilleurs extraits de nos articles... Nos pages sont par ailleurs ouvertes aux jeunes dessinateurs talentueux que vous êtes et qui désirez vous faire connaître. C'est aussi l'occasion pour nous de vous faire profiter de ce tout ce qui n'a pas pu trouver de place dans l'édition papier du magazine.

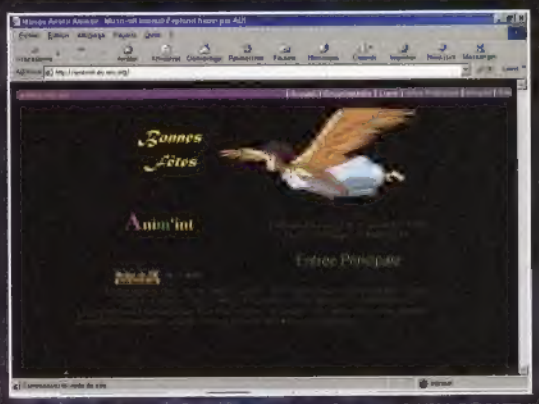
http://www.darkhorse.com

C'est sur le site du cheval noir que vous retrouverez, aux côtés de ses petits camarades du label Legend, Frank Miller et ses créations. En plus du programme des parutions, le site est agrémenté d'interviews et parfois de sketchs. De quoi lire en attendant les épisodes de Sin City.

http://www.greenmanpress.com

Le site de M. Charles Vess héberge sa production indépendante. Au hasard des elfes et des fées, retrouvez l'envers du décor des créations de l'homme-vert.





http://www.animint.eu.uru.org/

Le site de référence sur l'actualité animée en France. Plein de rubriques sur les animés et les mangas, d'infos sur les événements liés à l'image asiatique. On y trouve un copieux dossier sur le Studio Ghibli et Miyazaki Hayao.

http://www.multimania.com/bloodline

Pour ceux d'entre-vous qui ont apprécié les précédents albums d'Alberto Varanda, en attendant Paradis Perdu, retrouvez la série Bloodline, avec quelques dessins et surtout une interview des scénaristes...

http://fr.casterman.be

Après les humanos, c'est au tour de Casterman de nous permettre d'ouvrir les pages de ses beaux livres sur le web. Avec toutes les infos sur les albums, un moteur de recherche compétent et les couvertures de tout le catalogue, plus de souci pour retrouver ce vieil album dont l'oncle Fernand parle. Par ailleurs, l'éditeur belge propose sur son site de nombreuses activités internet comme la prépublication de certains albums chez asuivre.com.
(Le transperceneige pour décembre.)

Rendez-vous dans deux mois, d'ici là : Écrivez-nous :

Ekllipse@hotmail.com

Ekllipse@hotmail.com

Au sommaire du numéro 3 :

***YOSHITAKA AMANO,** 1,2,3, soleil.*

Amano ne dénie aucune influence : de Klimt à Mucha en passant par bien des courants de peinture, le designer de Final Fantasy met tous les arts au service de son talent et tout son talent au service des arts.

***PHILIPPE DRUILLET,** Pierre papier ciseau...*

Sculpteur, peintre, conteur, chorégraphe virtuel d'opéra de Wagner, Phillipe Druillet est un polyglotte artistique. Aussi, quand une étoile tombe du ciel, Druillet se fait dompteur et recompose un monde aux arts réconciliés...

***DAVID MACK,** La marelle des sens.*

Son talent repousse les limites de la peinture. Influencé par l'Orient et la culture japonaise, son trait n'a pas d'équivalent dans la bédé américaine. Accrochez vous à vos préjugés car David Mack ne fait que commencer à vous impressionner...

Le grand dossier du bimestre :

CYBERPUNK

Au menu :

Le Steampunk selon BACHALO

Masamune SHIROW

Jean-David MORVAN

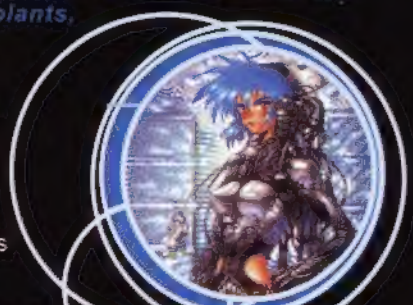
En pleine furie Techno, et à l'aube du troisième millénaire, le futur nous souffle son haleine sombre et numérique au visage. Préparez vos implants, l'avenir est déjà là !

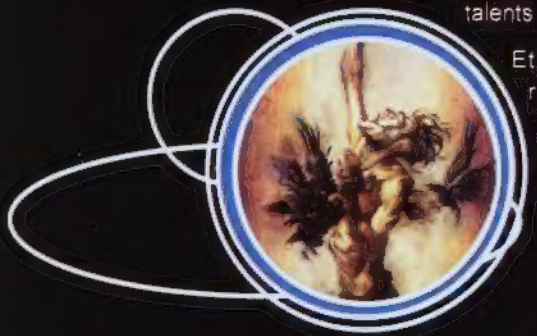
Sans oublier :

Plongez dans les rues glauques et hantées par le **CROW** de J. O'Barr ou celui de Alex Proyas.

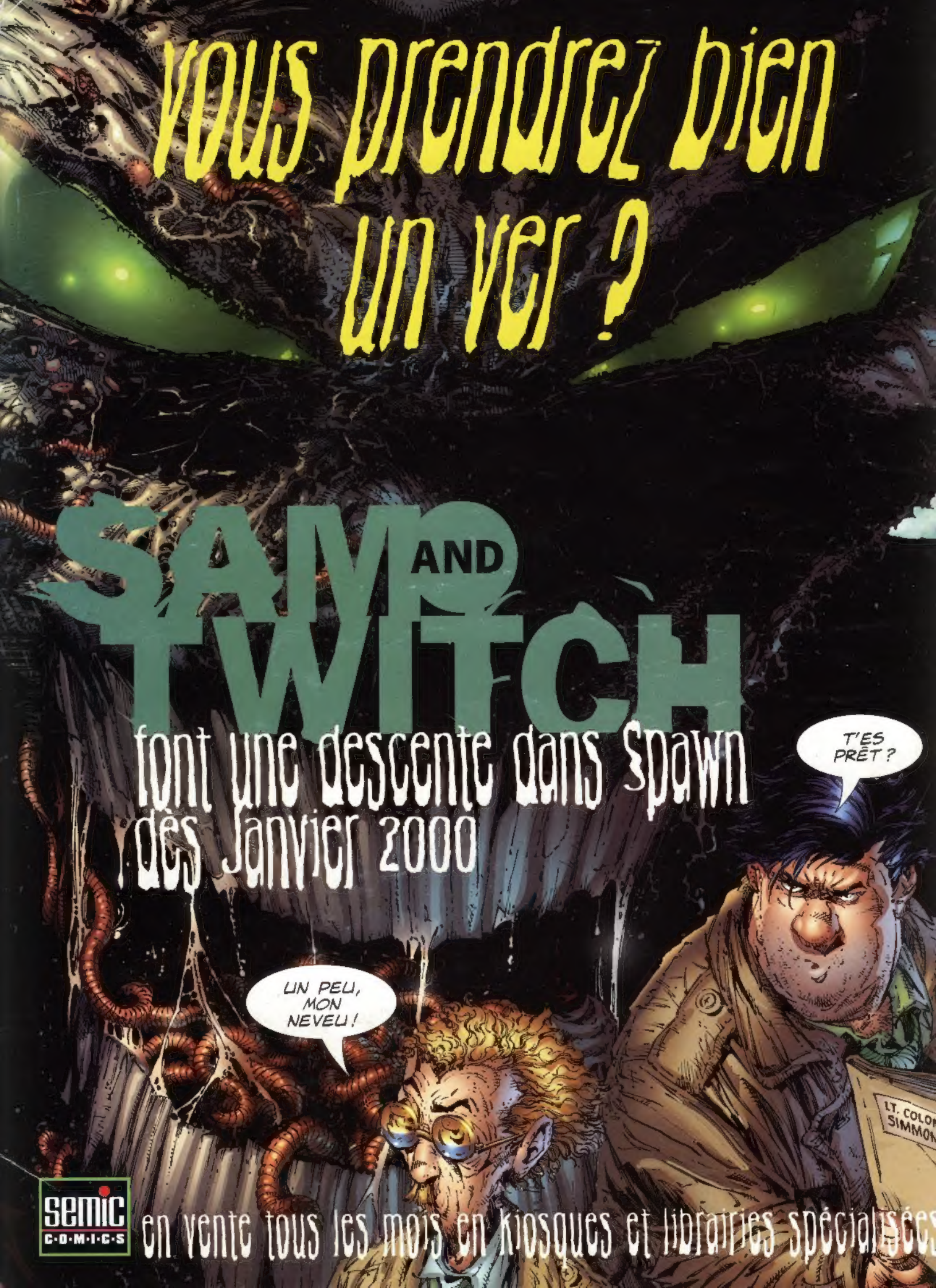
Découvrez, en avant-première, les futurs talents de l'an 3000.

Et, bien sûr, toutes nos rubriques habituelles : le routard-otaku, le bédéphile, comic-addict, l'exercice de style du bimestre, des bulles d'air partout et votre courrier.





RETROUVEZ Ellipse LE 1ER AVRIL.


Vous prendrez bien un ver ?
SAM AND TWITCH
font une descente dans Spawn dès Janvier 2000
T'ES PRÊT ?
UN PEU, MON NEVEU !
LT. COLON
SIMMON
semic COMICS
en vente tous les mois en kiosques et librairies spécialisées